ISSN 0946-6290 Belgien bfr 195,- Dänemark dkr 36,50 Griechenland dr 1.600 Italien Lit 9.500 Luxemburg Lfr 195,- Niederlande hfl 10,70 Österreich öS 68,- Schweiz sfr 8,90 Spanien Pts 850,- B 41045

PC ACTION CD

9/9

NUR DM 8,90 +CD-ROM

DAS AKTUELLE PC-SPIELEMAGAZIN

Mit 2 CD-ROMs

Exklusiv:
MAYDAY
Echtzeitstrategie mit Forschung und Upgrades. Die ersten drei Missionen der drei Parteien spielbar!

BATTLE TACTICS
Die genialen Szenarien der neuen Mission-CD von Total Annihilation!

EUROPEAN AIR WAR
Luftgefechte des 2. Weltkriegs in authentischen Jagdflugzeugen

PLUS 24 WEITERE DEMOS
u.a. Colin McRae Rally, Final Fantasy VII, Genetic Evolution, Game, Net & Match, Gex 3D, KKND 2 Survivors, Sensible Soccer 98, S.C.A.R.S., Survival, Tribal Rage, Xenocracy, Dark Side of the Moon, GP 500cc, Redjack, Soccer '98 Pinball, Spellcross, Warlords 3, Zeus

Plus 38 Patches, Tools und Treiber







Enthüllt: Die Geheimnisse um Westwoods

Command & Conquer 3

Neue Bilder und Infos auf 8 Seiten

Hardware: AGP: Die Wahrheit über die neue Grafik-Schnittstelle

Spieletips: Dune 2000 • Conflict Freespace • Commandos u.v.m.





Wer das Spice kontrolliert,
© DUNE™ 1998 Dine De Laurentiis Corporation. Licensed by Universal Studios. © Dune 2000, 199


beherrscht das Universum.


Westwood
STUDIOS
Virgin
INTERactive


DUNE
2000
DUNE 2000

SPIELE-DEMO

Sommerzeit. Gemütliche Straßencafés laden zum Verweilen ein, die Bienchen summen, und alle sind restlos glücklich. Nun ja, fast alle. Bei den PCA-Redakteuren herrscht eine seltsame, fast philosophische Stimmung. „Wo sind nur die innovativen Spielideen geblieben?", fragen sich die PCA-Redakteure, fallen prompt in eine tiefe Sinnkrise und suchen – umzingelt von Klons, Sequels und anderen Gemeinheiten – händeringend nach einem Ausweg.

Christian M.: Okay, dann verteilen wir mal die Spiele. Der Herr Geltenpoth fährt nach London zu Bullfrog. Populous 3 ist Thema des Monats.

Alex: Populous 3? Ach ja, aus uralt mach neu.

Christian M.: Knights & Merchants ist unser Test des Monats. Herr Aichinger, walten Sie Ihres Amtes.

Herbert: Ist das nicht wie Die Siedler oder Anno 1602? Das ist doch was für den Bigge!

Christian B: Eigentlich ja, aber noch ein Spiel in der Art kann ich nicht mehr sehen, deswegen machst Du es. Railroad Tycoon 2 deckt meinen Bedarf an Wiederholungen.

Harald: Was soll ich da sagen? Mit Mayday habe ich 'nen reinrassigen Klon, und allein beim Gedanken an weitere 3D-Shooter kräuseln sich meine Fußnägel.

Christian M.: Dann sollten Sie eine Nagelschere mitnehmen, denn Giants fällt ganz klar Ihnen zu, und ich habe ja auch nicht die innovativsten Spiele mit Apache Havoc und C&C 3!

Herbert: Das ist die Krux mit den ganzen Spielen. Nichts Neues, nur alte Ideen aufgewärmt. Ich sehe schon in Tomb Raider 27 eine geliftete Lara auf mich zukommen...

Alex: Ich weiß gar nicht, was Sie haben, Herr Aichinger. So war es schon immer. Als Redaktionsmethusalem sollten Sie das wissen. Eine innovative Idee pro Spielejahr ist das absolute Maximum. Nachdem Commandos erschienen ist, sehe ich für den Rest des Jahres schwarz.

Christian B.: So geht das nicht weiter! Dagegen muß etwas unternommen werden!

Christian M.: Tja, ich fürchte, die Hersteller sehen das etwas anders. Nachfolger finden ihre Käufer mit Sicherheit, und sogar für die Clones fällt ein kleiner Happen ab. Erklärt mal den Marketing-Managern, sie sollen ein großes Risiko eingehen, nur um eventuell ein Spiel zu machen, an das man sich in fünf Jahren noch erinnert.

Herbert: Ich glaube viel eher, daß die Spieledesigner, von wenigen Ausnahmen abgesehen, ihren Job nicht richtig machen! Die sollen sich endlich was Neues einfallen lassen!

Alex: Warum fragen die nicht einfach ihre potentiellen Kunden? Die wissen schon, was sie gerne spielen würden, nur gefragt hat sie nie einer...

Christian M.: Ruhig Blut, Kollegen. Wir kriegen das schon hin. Die Demo, die wir am Wochenende veranstalten wollen, wird die Zunft vielleicht wachrütteln.

Alex: Ja, wir haben doch Tausende von Lesern, die hinter uns stehen würden? Wenn wir die mobilisieren...

Christian M.: Das isses! Da draußen in der großen, weiten Welt der Spielefreaks schlummern doch bestimmt Milliarden von brillanten Ideen und innigen Wünschen. Wenn wir die sammeln, auswerten, kanalisieren und auf die Hersteller abfeuern, haben die doch keine Wahl mehr.

Herbert: Hurra, es lebe die Revolution! Nieder mit den aufgewärmten Schnarch-Gameplays!

Christian B.: Kreative Köpfe aller Länder, vereinigt Euch!

DIE REDAKTION

HERBERT AICHINGER, 36
Actionspiele, Adventures
freut sich auf zwei Wochen Urlaub in England und wird sich dort wohl hauptsächlich von Salt & Vinegar-Crisps ernähren.

HARALD FRÄNKEL, 28
Actionspiele, Sportspiele
kauft sich einen Kühlschrank, damit er reinsteigen kann, wenn die Temperatur seines Büro (Südseite) wieder einmal die 30°C-Marke übersteigt.

CHRISTIAN BIGGE, 31
WiSims, Sport- und Rennspiele
fühlt sich zwar allein gelassen, wird sich aber mit Hingabe der Hege und Pflege des neuen Trainees widmen. Der heißt auch Christian! Grmpf!

ALEXANDER GELTENPOTH, 24
Strategie, Rollenspiele
zieht es zu sonnigen Stränden in den Süden. Kurzer Check: Paß? Okay. Flugticket? Okay. Laptop und Spiele? Okay. Dann kann's losgehen.

CHRISTIAN MÜLLER, 31
Actionspiele, Simulationen
widmet sich in den nächsten Wochen ausgiebig der neuesten Sommer-Simulation und freut sich auf reichlich Hitze-Action.

COMMAND & CONQUER TIBERIAN SUN

SEITE 68

Command & Conquer 3: Tiberian Sun rollt unerbittlich näher! In der Neuauflage bietet Westwood neben sensationellen neuen Technik-Features auch bekannte Namen aus Hollywood auf. Die aktuellsten News zur Dauerfehde zwischen GDI und der Bruderschaft von NOD erfahren Sie in unserer ausführlichen Vorschau.

RUBRIKEN

SEITE 36

Populous 3

Bis November soll Bullfrogs im wahrsten Sinne des Wortes „göttliches" Strategiespiel fertig sein. Dann wird sich zeigen, ob die britischen „Ochsenfrösche" auch ohne Peter Molyneux noch für erstklassige Spielehits gut sind.

AKTUELLES

GEWINNSPIEL


Zu den mit der CD gekennzeichneten Artikeln finden Sie Inhalte auf der Cover CD-ROM.

VORSCHAU

TESTS

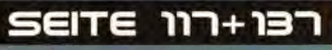
SPIELETIPS

HARDWARE

SEITE 92

Mächtige Konkurrenz für Die Siedler: Topwares Knights and Merchants verbindet die Qualitäten einer soliden Aufbau-Sim mit großangelegten Echtzeit-Schlachtenszenarien.

Knights and Merchants



Brandaktuelle Tips & Tricks zu
Conflict: Freespace



Final Fantasy VII





Ab ins Kiesbett?

Ultimate Per4mer Force Feedback Wheel

BLOCK-BUSTER

Grandprix 3? Age of Empires 2? Tomb Raider 3? Sie wollen das Neueste über die Spiele von morgen wissen? Kein Problem. In der Blockbuster-Rubrik erhalten Sie aktuelle Info-Updates der kommenden Spiele-Hits. Kurz vor Redaktions-Schluß sprechen wir noch einmal mit den Entwicklern, um den letzten Stand der Dinge zu erfahren.



Hmm, sieht schon verdächtig nach McLaren-Mercedes aus, das Grunddesign dieses Boliden. Nach Aussagen von Ubi Soft muß die F1 Racing Sim 2 allerdings ohne FIA-Lizenz in die neue Saison starten. Augenblicklich bemüht man sich um einen Lizenzvertrag mit einem der Teams.

Black & White

Mit den ersten Informationen über Black & White hat Peter Molyneux bereits jetzt eine Welle der Begeisterung ausgelöst, obwohl das Echtzeitstrategiespiel erst 1999 erscheinen wird (siehe auch PCA 8/98). Mittlerweile finden sich im Internet mehrere Fan-Sites, wie unter *http://lion.solgames.com, http://gibbed.com/equinox oder http://user.exit.de/blackwhite* (deutsch). Außerdem gibt es neue Screenshots, die wir Ihnen natürlich nicht vorenthalten wollen.

Info: http://www.lionhead.co.uk



Jedes Volk hat seine Stärken: Die Ägypter verstehen sich z.B. besonders gut auf die Baukunst.



Die Kamera soll frei dreh- und zoombar sein. So verschafft sich der Spieler schnell einen Überblick.

F1 Racing Simulation 2

Die Bombe ist geplatzt! Ubi Softs lang erwarteter Nachfolger wird wahrscheinlich nicht mit der gewohnten FIA-Lizenz im Gepäck über die Startlinie rollen. Gerüchten zufolge soll Sony (Tochterfirma: Psygnosis) der FIA 40 Millionen US-Dollar für die Exklusivrechte an der nächsten Formel 1-Saison geboten haben, was wohl das Aus für Mitbieter Ubi Soft bedeuten würde. Ubi Soft Deutschland Marketing Managerin Odile Guiffray dazu: „Die Lizenzgebühren der FIA bewegen sich inzwischen in einer Höhe, die kaufmännisch nicht mehr vertretbar ist. Für uns ist es deshalb sinnvoller, dieses Budget in die Produktentwicklung zu investieren, um erneut technisch und spielerisch Maßstäbe setzen zu können." Augenblicklich stehen die Franzosen in Verhandlungen mit mehreren Teams, um wenigstens mit einer abgespeckten Lizenz in den Regalen zu stehen. Klar scheint aber, daß die F1 Racing Simulation 2 nicht alle Fahrer und Teams beinhalten wird. Dafür wird es aber einen Retro-Modus mit historischen Fahrzeugen sowie einen Karriere-Modus geben. Der Rennspiel-Blockbuster dürfte spätestens im November in den Regalen stehen.

Info: http://www.ubisoft.de



Der eventuellen Konkurrenz von Papyrus' historischer F1-Sim Grand Prix Legends begegnet Ubi Soft mit einem eigenen Retro-Modus.

Wing Commander: Secret Ops

Origin hat jetzt erste Screenshots zu Wing Commander: Secret Ops veröffentlicht. Der neueste Sproß der Serie ist – wie bereits berichtet – ein in sieben Episoden unterteiltes, eigenständiges Spiel, das ab dem Spätsommer kostenlos aus dem Internet heruntergeladen werden kann. Somit wird auch die Story, ähnlich wie bei einer TV-Seifenoper, Stück für Stück fortgesetzt. Jede Episode soll sechs bis acht Missionen enthalten, so daß sich Wing-Commander-Veteranen auf insgesamt 56 Einsätze freuen dürfen. Angekündigt sind auch neue Waffen (z. B. Staubkanone, Moskito-Raketen), Flieger und Zwischensequenzen.

Info: http://www.origin.ea.com/index.html



Bei den riesigen, feindlichen Mutterschiffen gilt es zunächst, die Geschütztürme außer Gefecht zu setzen.



Wie schon bei Prophecy ist es beim neuen Wing-Commander-Ableger wichtig, mit den Wingmen klarzukommen.

Tomb Raider III

Tomb Raider III wird wesentlich weniger linear sein als seine beiden Vorgänger: Der Spieler kann selbst bestimmen, wann er welchen der 15 Levels spielen will – die gewählte Reihenfolge beeinflußt eventuell ein wenig den Schwierigkeitsgrad, aber nicht den Ausgang des Spiels. In jedem Abschnitt darf sich Lara zudem eines speziellen Fahrzeugs bedienen – außer mit dem bereits bekannten Snow-Speeder ist die smarte Archäologin mit einem Kanu in reißenden Wildwassern unterwegs. KI-Spezialist Tom Scutt arbeitet am Gegnerverhalten: Manche Widersacher haben Angst vor Licht, andere ziehen sich bei einem Pistolenschuß zunächst verängstigt zurück, gewöhnen sich dann jedoch an das Geräusch und greifen erneut an. Tiger legen Rudelverhalten an den Tag (wenn man den Anführer überwältigt, fliehen die anderen Tiere).
Info: http://eidos-interactive.com



Im dritten Teil ihrer Abenteuer muß sich Lara Croft angeblich mit wesentlich „intelligenteren" Gegnern herumschlagen.

Die Siedler 3

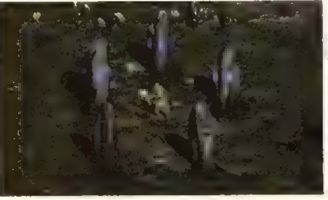
Dieser Tage stellt Blue Byte das achtminütige Intro von Siedler 3 fertig, wobei die Synchronisierung in Berlin zu einem Aufmarsch der Sprecher-Prominenz wird. Mit von der Partie sind die deutschen Wortkünstler Thomas Danneberg (Arnold Schwarzenegger, Sylvester Stallone, Bruce Willis, Dan Akroyd, John Cleese), Stefan Friedrich (Jim Carrey), Michael Chevalier (Benjamin Blümchen, Morgan Freeman, Chuck Norris) und Kerstin Sanders-Dornseif (Glenn Close). Was die Story betrifft: Bei Siedler 3 geht es um den Wettstreit dreier Götter, die jeweils ihr Volk am geschicktesten führen sollen, um der Strafe des Ober-Gottes zu entgehen.
Info: http://www.bluebyte.de



Jupiter, der oberste Gott der Römer, und Horus, „Chef" der Ägypter, müssen sich einen harten Wettstreit liefern.

Diablo 2

Es ist amtlich! Diablo treibt frühestens 1999 wieder sein Unwesen. Bis dahin haben Grafiker, Programmierer, Gamedesigner und Tester noch alle Hände voll zu tun. Wie mittlerweile üblich, erreicht auch Blizzard den perfekten 3D-Look von Monstern und Charakteren nur mit Hilfe von Gittermodellen. Bemerkenswert sind hier nur die filigranen Details, die für realistische Optik sorgen.
Info: http://www.blizzard.com



Die komplexeren Quests in Diablo 2 beinhalten auch witzige Rätsel. Erst drei der fünf Runensteine sind beleuchtet.

GERÜCHTE & NOTIZEN

➔ *Kaum ist **Sierras** Pro Pilot auf dem deutschen Markt, ist auch schon der Nachfolger in der Planung: **Pro Pilot 99** bietet zahlreiche Neuerungen, wie beispielsweise eine neue Grafik-Engine und die Unterstützung aller gängigen 3D-Beschleunigerkarten, und soll noch dieses Jahr erscheinen.*

➔ ***MicroProse** hat sich die Rechte an dem **FIM Road Racing World Championship GP 500**, einem der interessantesten und spektakulärsten Motorrad-Grand Prixs weltweit, gesichert. Die GP 500-Simulation soll 1999 erscheinen und auf den Daten der aktuellen Saison aufgebaut sein.*

➔ *Das lange Warten hat ein Ende: Mit der brandneuen **DirectX Version 6.0** sorgt Microsoft für höhere 3D-Performance in Spielen. Da die neue Version auch abwärtskompatibel ist, sollten auch alte Spiele problemlos laufen. Die neuen Treiber gibt's bei **http://www.microsoft.com** oder auf unserer nächsten Cover-CD.*

➔ *Der Nachfolger des hierzulande indizierten 3D-Shooters Heretic wird, im Gegensatz zu seinem Vorgänger, kein 3D-Shooter aus der Ich-Perspektive sein, sondern ein 3D-Adventure Marke Tomb Raider.*

➔ *Verliebt in **Lara Croft**? Kein Problem, denn IGNMail **(http://www.ignmail.com)** bietet die ultimative Domain für alle Lara-Lover an: **Ihr_Name@ilovelara.com** könnte in Kürze auch Ihre eMail-Adresse sein – die Registrierung ist selbstverständlich kostenlos.*

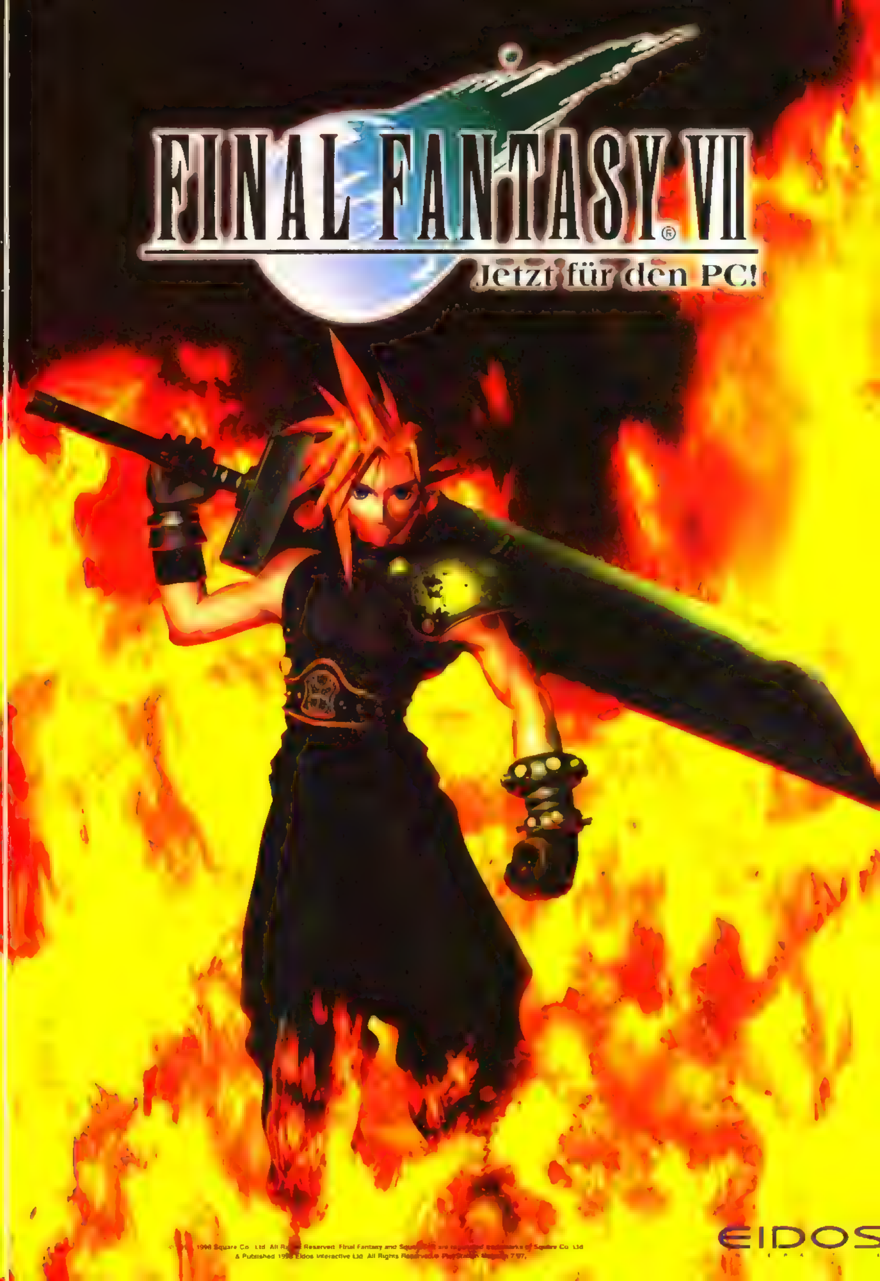
➔ ***Sunflowers** distanziert sich von den bisher im Handel erhältlichen **Add-On-CDs zu Anno 1602**. Man habe bereits rechtliche Schritte eingeleitet und sei für die zum Teil schlechte Qualität der Titel nicht verantwortlich. Das offizielle Add-On mit 300 neuen Inseln, 20 Szenarien und einem Editor werde Mitte Oktober auf den Markt kommen.*

➔ *Im Internet mehren sich die Gerüchte zu **Outlaws 2**. Angeblich will **Lucas Arts** das Sequel zum Western-Shooter im zweiten Quartal nächsten Jahres veröffentlichen.*

➔ *Adios, **Bomico**! Das traditionsreiche Distrubutions-Unternehmen aus Kelsterbach wurde am 1. Juli offiziell zur **Infogrames Deutschland GmbH**, eine logische Konsequenz nach der Übernahme durch den französischen Computerspiel-Riesen.*

➔ *Super-Gau bei EA? Wohl nicht zuletzt aufgrund des schlechten Abschneidens der deutschen Mannschaft bei der **Fußball-WM** meldet **Electronic Arts** massive Überbestände von **Frankreich 98** im Handel. Für alle Systeme seien **450.000 Exemplare** der Fußball-Sim in den Handel gestellt, davon jedoch nur 50 bis 70 Prozent verkauft worden. Man sei aber zuversichtlich, die Überbestände in Kürze abbauen zu können.*

➔ ***Pyro Studios** kündigt einen **Nachfolger** zu **Commandos – Hinter feindlichen Linien** an. **Commandos 2** soll **neue Features** enthalten: Nachtmissionen mit Lampen, Wettereffekte wie Nebel, einen größeren Handlungsspielraum für die Söldner, neue Waffen wie Armbrust und tragbares MG, die Möglichkeit, Fallen zu stellen, durch die Sprengkörper detonieren, und vieles mehr.*


FINAL FANTASY VII
Jetzt für den PC!
EIDOS

NHL 99

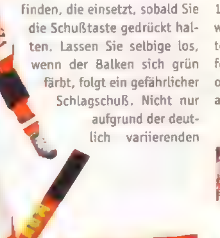
SPORTSPIEL **Die Genrereferenz rüstet zur neuen Saison**

Entwarnung! Noch im E3-Messebericht äußerten wir die Vermutung, daß EA Sports so langsam die Ideen ausgehen und dementsprechend wenig Änderungen bei den kommenden Sporttiteln zu erwarten seien. Alles Quatsch, das hätten wir wohl wissen sollen. Zu NHL 99, wie immer in der Vorreiterrolle, rückten die Kanadier jetzt mit neuen Infos heraus – und



Beachten Sie vor allem die Zuschauer im Bildhintergrund. Die Zeiten der flachen Texturen auf den Tribünen scheinen endlich vorbei zu sein.

die können sich hören lassen! Durch aufwendiges KI-Tuning soll das Zusammenspiel mit den computergesteuerten Mitspielern wesentlich besser funktionieren, die jetzt ebenfalls kurze Sprints ausführen können. Das gesamte Spiel sollte beschleunigt und härter werden, deshalb zerrte man für neue Motion Captures erstmals gleich fünf NHL-Profis vor die Kamera. Die Aufnahmen fanden außerdem auf echtem Eis statt, um mehr Dynamik einfangen zu können. Für Bodychecks wurden Stuntmen engagiert, die Stürze sind jetzt so realistisch wie bei TV-Übertragungen. Der spielerische Clou: Unter dem Spieler werden Sie eine dreifarbige Schußanzeige finden, die einsetzt, sobald Sie die Schußtaste gedrückt halten. Lassen Sie selbige los, wenn der Balken sich grün färbt, folgt ein gefährlicher Schlagschuß. Nicht nur aufgrund der deutlich variierenden



Eric Lindros von den Philadelphia Flyers holt aus. Noch einmal hat EA Sports sämtliche Spieleranimationen überarbeitet. Ziel: schnelleres Gamepaly, härtere Schüsse.



Im Vergleich zu NHL 98 wurde nur wenig an der Menüoptik gefeilt.

Puckgeschwindigkeiten wurde für die Hartgummischeibe ein völlig neues Flugmodell entwickelt. Doch auch Anfänger können sich freuen, denn im neuen Easy-Modus gelingen Tore auf Anhieb. Ein Handicap-Modell erlaubt aber trotzdem ausgeglichene Duelle gegen stärkere Joypad-Künstler. Neue Coaching-Strategien lassen sich jetzt auch auf Knopfdruck während des Spiels wechseln, wahlweise übernimmt sogar der Computer das Coaching und ändert Positionen und Grundaufstellung je nach Spielsituation selbständig. Für den Sound spendiert Ihnen EA Sports auch in der deutschen Version einen zweiten Kommentator, grafisch werden Auflösungen bis zu 1.024x768 unterstützt. NHL 99 wird übrigens auf allen Grafikkarten mit Direct3D-Schnittstelle laufen. Gute Nachrichten für Fans, oder? Ab Oktober läßt man Sie aufs frisch aufbereitete Eis!

Info: http://www.easports.com



Noch ist nicht entschieden, ob die farbige Kennung des aktiven Spielers (hier: Marc Recchi, Bildmitte) in dieser dezenten Form beibehalten wird. Sicher ist nur, daß Sie eine Schußanzeige serviert bekommen.

Wo bleibt denn Sim Sammer?



Der BM98 steht vor der Tür. Grund zur Freude? Klar, aber bahnbrechende Neuerungen sucht man im Genre wieder vergeblich. Darf es vielleicht einmal ein anderer Ansatz sein? Beispiel: Sie sind Spieler X, anfangs mäßig talentiert, und heuern bei einem Drittligisten an. Der Trainer ist klasse, und Ihre Fähigkeiten steigen ganz Rollenspiel-like. Irgendwann steht der Wechsel in die erste Liga an, im Verein werden Sie später Kapitän, die Nationalelf ruft, und nach der aktiven Karriere winkt zunächst ein Trainer-, dann ein Fullsize-Manager-Posten. Bei jeder Karrierestufe gewinnen Sie an Einfluß, und das Programm schaltet immer mehr Optionen frei. Geht das nicht, liebe Publisher? Ideen und Konzepte gibt's kostenlos bei mir! Meinen Traum von einer brauchbaren Kombi aus Fußball-Action und WiSim habe ich sowieso schon aufgegeben? BM98 meets Fifa Soccer – das wär doch was, oder?

Christian Bigge

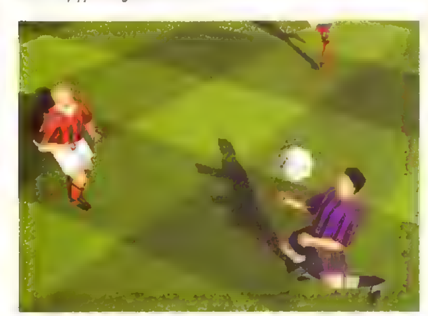


Actua Soccer 3

SPORTSPIEL **Gremlin setzt Actua-Reihe mit drei Titeln fort**

Nach Actua Soccer 2 folgt...? Genau, die Nummer 3! Anders bei dem Golf- und Tennispiel der Serie, die bekommen nicht die Versionsnummer 3 als Bürzel, sondern protzen mit der Jahreszahl 99. Macht nichts, denn alle drei Titel, angekündigt für den Oktober, greifen auf dieselbe Technik zurück. Verfeinertes Motion Capturing, Direct3D-Unterstützung, höhere Auflösungen und schnelleres Gameplay sollen die Actua-Titel allesamt auszeichnen. Die Fußballsimulation wird diesmal 450 Originalteams in 30 gerenderten Stadien gegeneinander in zig Spielmodi antreten lassen. Eine verbesserte Mitspieler-KI soll Fehlpaß-Festivals verhindern, die überarbeitete Steuerung erlaubt auch Zuspiele in den freien Raum. Auch Tennis 99 setzt auf 64 reale Spieler. Der Turniermodus samt Weltrangliste soll für Langzeit-Motivation sorgen. Gag am Rande bei Actua Golf 99: Hier dürfen Sie auch gegen historische Politiker antreten. Wie wär's mit einem Match gegen Lenin und Trotzki?

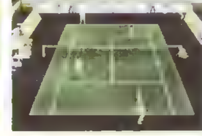
Info: http://www.gremlin.co.uk



Neue Spieler-Animationen und eine bessere KI sollen für einen realistischeren Spielablauf bei Actua Soccer 3 sorgen.



Actua Golf 99: Mit Napoleon oder Bismark über die Fairways ziehen? Hmmm...



Actua Tennis 99: Auch Doppel und weltumspannende Turniere sind jederzeit möglich.

Superbike World Championship

RENNSPIEL **Auf der Überholspur?**

Von Ascarons Grand Prix 500ccm ist nach wie vor nichts zu sehen, da schickt sich die Konkurrenz zum Gegenschlag an. Mit Superbike World Championship will das Milestone-Team, bekannt durch die Bleifuß-Serie, den Maßstab für Motorradspiele neu definieren. Man setzt auf ein realistisches Fahrmodell, das anhand von Teamdaten konstruiert wurde. Außerdem im Gepäck: die Superbike-Lizenz mit allen Fahrern, Teams, Marken und zwölf Originalstrecken. Von der Konkurrenzfähigkeit der Grafik-Engine sollte Sie der Screenshot überzeugen, mal sehen, ob im Oktober auch die spielerische Qualitat Tempo-Liebhaber von den Sitzen reißt.

Info: Virgin Interactive, Borselstr. 18, 22765 Hamburg



Yamaha, Ducati, Honda usw. Superbike WC kann dank der Lizenz sogar auf die naturgetreuen Motorrad-Lacke zurückgreifen.

Grand Prix Legends

RENNSIMULATION **Cooper gegen Lotus**

Schon in der Ausgabe 7/97 widmeten wir uns das erste Mal Grand Prix Legends, der historischen Formel 1-Simulation von Papyrus. Nach etlichen Terminverschiebungen hat es nun endlich eine spielbare Betaversion in unsere Redaktionsräume geschafft, nachdem Sie auf der Cover-CD des letzten Monats bereits die Demo finden konnten. Danach steht fest: Grand Prix Legends ist eine Hardcore-Sim mit exzellenter Fahrphysik und faszinierenden 60er Jahre-Gefährten und eine ernstzunehmende Alternative zu aktuellen Formel 1-Sims. Nachliefern wollen wir Ihnen noch den angepeilten Veröffentlichungstermin. Der liegt inzwischen bei Anfang September, so daß wir Ihnen vielleicht schon im nächsten Monat den Test präsentieren können.

Info: Cendant Software, Robert-Bosch-Str. 32, 63303 Dreeich



Unfälle, Brände, spektakuläre Dreher in Fahrzeugen mit rudimentärer Technik, aber über 300 PS: Grand Prix Legends läßt nicht mehr lange auf sich warten.

HEAD B
DESTR
ZO



PC CD-ROM

H.E.D.Z. Der Kampf um die Köpfe. Wer schafft es, die größte Hed-Sammlung des Universums zu ergattern? Die Gegner machen vor nichts halt – sind knallharte Hed-Jäger! Ganz nach dem Motto: Schieß auf alles, was sich bewegt. Wenn es sich dann immer noch bewegt, lauf so schnell du kannst!
H.E.D.Z. – die neue Generation der 3D-Shooter.

Wo bleibt die Experimentierfreude?



Fiel Ihnen auch die Kinnlade runter, als Sie davon erfuhren, daß Blizzard die Entwicklung von WarCraft Adventures mir nichts, dir nichts eingestellt hat? Ich jedenfalls war ziemlich enttäuscht, hatte ich mich doch richtig darauf gefreut, in Gestalt eines Orks das WarCraft-Universum mal aus einem anderen Blickwinkel kennenlernen zu dürfen. Viele Spieler sehen das anscheinend ähnlich, wie eine stark frequentierte WarCraft Adventures-Petition im Internet zeigt. Dennoch will sich Blizzard nicht umstimmen lassen und WarCraft Adventures auf keinen Fall fertigstellen. Statt dessen bringt die Firma lieber mit der Battle.Net-Erweiterung WC2 Platinum die x-te WarCraft 2-Edition heraus – ich denke, das ist auch ein Weg, wie man seine Fans vergraulen kann...

Herbert Aichinger

Rage of Mages

ROLLENSPIEL **Die Russen kommen!**

Kein Zweifel, östliche Spiele-Entwickler sind auf dem Vormarsch. Kürzlich etwa sorgte die russische Firma Nival Entertainment mit ihrem Rollenspiel Allods derart für Staunen, daß sich Monolith Productions kurzfristig entschlossen, das Programm in einer überarbeiteten Version unter dem Titel Rage of Mages auch im europäischen und amerikanischen Markt zu plazieren. In Deutschland wird Rage of Mages voraussichtlich Ende Oktober exklusiv bei CDV erscheinen. Das Nival-Produkt ist in mehrfacher Hinsicht ungewöhnlich: Rollenspieltypisch können Sie sich für eine von vier Charakterklassen entscheiden und Ihren Helden im Lauf der ca. 30 verzweigten Missionen weiterentwickeln. Unterwegs treffen Sie des öfteren auf loyale Mitstreiter und können zusätzlich in der Stadt Söldner anheuern – nicht selten schicken Sie somit eine Gruppe von zehn oder mehr Recken ins Abenteuer, das auch strategische Kämpfe im WarCraft 2-Stil umfaßt. Das Geschehen spielt sich auf isometrischen 3D-Landschaften in 16 Bit-Farbtiefe ab, die sogar mit Realtime-Lighting und einem regelmäßigen Wechsel zwischen Tag und Nacht aufwarten. Vorgesehen ist ferner Multiplayer-Support für 16 Spieler.

Info: http://www.cdv.de/rom/index.htm



Als Zauberer verfügt man in Rage of Mages über ein beachtliches Repertoire an Sprüchen. Mit einem mächtigen Feuer-Spell lassen sich in Sekundenschnelle ganze Wälder abfackeln.



Das Wirtshaus ist in Rage of Mages der Treffpunkt Abenteuer lustiger Recken. Hier übernimmt man neue Quests und heuert Söldner aller Art an.

Urban Chaos

ADVENTURE **Stadt in Angst**

Mucky Foot Productions, 1997 von den Ex-Bullfrog-Mitarbeitern Mike Diskett, Fin McGechie und Guy Simmons gegründet, entwickeln für Eidos das Endzeit-Adventure Urban Chaos, in dem Sie zur Jahrtausendwende in einer bedrückenden Großstadt unter kriminellen Gangs aufräumen. Urban Chaos verfügt über eine leistungsfähige Grafik-Engine, die u. a. die Darstellung von dynamischen RGB-Lichteffekten, dreisimensionalem, volumetrischem Nebel, Schnee und Regen ermöglicht. Ihre flüssig animierten Helden sind im Gebrauch verschiedener Waffen ebenso versiert wie in den Martial Arts.

Info http://www.eidosinteractive.com



Spezialeffekte wie Nebel und herabprasselnder Regen unterstreichen in dem Mucky Foot-Adventure Urban Chaos die beklemmende Endzeit-Atmosphäre.



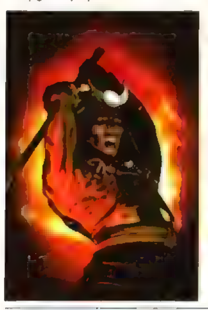
In Urban Chaos nehmen Sie den Kampf mit kriminellen Gangs auf.

Legend of the 5 Rings

3D-ACTION-ROLLENSPIEL **Rokugan goes PC**

Als Trading-Card- und Rollenspielsystem hat Legend of the 5 Rings aus dem Hause Wizards of the Coast schon lange eine treue Fangemeinde. Engineering Animation Inc. entwickelt nun für Activision das PC-Spiel Ronin, das ebenfalls in Rokugan, der Fantasy-Welt von Legend of the 5 Rings, angesiedelt ist. Sie übernehmen darin die Rolle eines ehrlosen jungen Samurai, der auf der Suche nach den Bruchstücken eines wertvollen Artefakts tödlichen Gefahren, Verrat und Terror trotzen muß.

Info: http://www4.activision.com/games/l5/





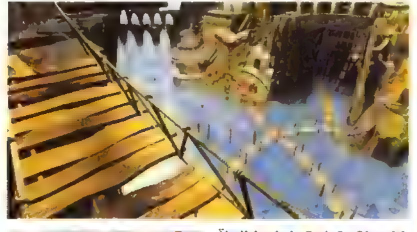
Mit Ronin will Activision nicht nur die eingefleischten Fans des Legend of the 5 Rings-Universums ansprechen.

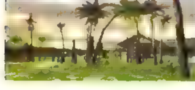
Reah

ADVENTURE **Myst und kein Ende**

Wer Grafik-Adventures vom Schlage eines Myst, Riven oder Atlantis liebt, kann sich voraussichtlich gegen Ende August auf Nachschub einstellen: Dann nämlich bringen Project Two Interactive und Acclaim das surreale Abenteuer Reah auf den Markt, das von dem polnischen Softwarehaus LK Avalon entwickelt wird. Auf sechs CDs können Sie in eine faszinierende Traumwelt mit vielen stimmungsvollen Locations eintreten und sich durch mehr als 100 Puzzles knobeln. Das Programm wird fast zeitgleich mit der CD-Fassung auch als DVD-Version erscheinen, die mit noch detailreicherer Grafik aufwarten soll.

Info: http://www.project2.com





Ähnlich wie in Zork Großinquisitor bewegen Sie sich in Reah in kurzen Kamerafahrten durch fantastische Render-Landschaften.

Septerra Core

ROLLENSPIEL **Konkurrenz für Final Fantasy VII?**

Septerra Core, das epische Manga-Rollenspiel, das die amerikanischen Valkyrie Studios gegenwärtig für Topware Interactive entwickeln, macht offensichtlich gute Fortschritte. Sowohl was die Tiefe der Hintergrundstory als auch was die Größe der Spielewelt angeht, könnte sich Septerra Core auf dem PC zu einem ernsthaften Konkurrenten für Final Fantasy VII entwickeln. Auch grafisch dürfte das Valkyrie-Spiel mit seinen vorgerenderten 16 Bit-Hintergründen (Auflösung 640x480), dreidimensionalen Charakter-Sprites und aufwendigen Lichteffekten nicht hinter dem großen Vorbild zurückbleiben. Eingefleischte PC-Spieler werden zudem begrüßen, daß Septerra Core mit einem intuitiven Adventure-Interface ausgestattet sein wird.

Info: http://www.septerra-core.com





Septerra Core wird Rollenspielern die Möglichkeit geben, mit sauber animierten, entwicklungsfähigen Charakteren eine riesige, isometrische Spielewelt zu erforschen.

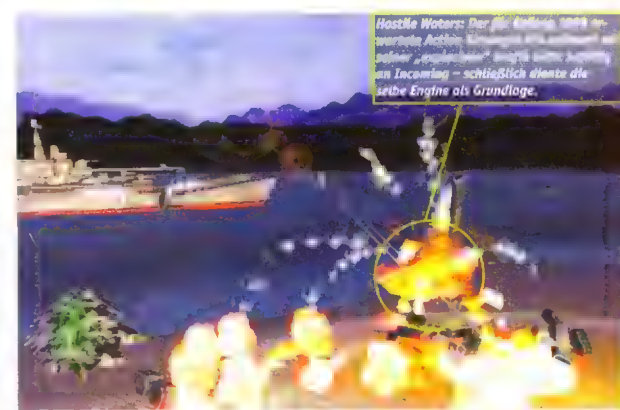


Mit seinen Heldengestalten im Manga-Stil weckt Topwares Septerra Core Assoziationen an das Kult-RPG Final Fantasy VII.

Berufswahl heute

Früher wollten junge Menschen Feuerwehrmann/frau oder Lokomotivführer(in) werden. Kann es solche ehrwürdigen Ziele noch geben, wo sich doch mit dem Spielen am PC richtig Asche machen läßt? Nehmen wir z. B. einen der bekanntesten 3D-Shooter-Wettbewerbe, bei denen man 7.500 Märker einstreichen kann, gehören bereits in die Kategorie „Armenhaus". So verschleudert die Professional Gamers' League pro Jahr Preise im Wert von 250.000 Dollar. Ehrlich gesagt kämpfe ich mittlerweile mit seltsamen Visionen. Anno 2008 gestehen Dreijährige, die zu keinerlei Sozialkontakten mehr fähig sind: „Ich will Q2-Profi werden". Bei der „Tour de Frag" ermitteln Polizeibeamte wegen Dopings. Und Steuerfahnder prüfen, ob Boris Fragger tatsächlich die meiste Zeit in Monaco lebt. Mich würde jedenfalls gar nix mehr wundern.

Harald Fränkel



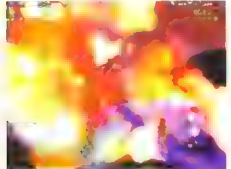
Hostile Waters: Der für Anfang 1999 erwartete Action-[illegible] seiner „[illegible]" [illegible] an Incoming – schließlich diente die selbe Engine als Grundlage.

Hostile Waters

ACTION-STRATEGIE **Neue Kriegsspiele à la Rage**

Mit drei Titeln will uns Rage Software in den kommenden Monaten beglücken, wobei die Engländer intensiv auf 3D-Karten-Unterstützung setzen. **Hostile Waters** ist ein Action-Strategie-Mix, bei dem der Spieler zwölf Arten von Kriegsgerät (Panzer, Jets, Helikopter, Geschütze) steuern kann. Ein Flugzeugträger dient als Basis und Produktionsstätte für die Vehikel und Waffensysteme. Insgesamt warten 20 Missionen. Voraussichtlicher Erscheinungstermin: 1. Quartal 1999. Bereits Ende dieses Jahres soll der 3D-Shooter **Expandable** in den Läden stehen. Der Spieler steuert einen Weltraumsoldaten, der mehrere Wingman an seiner Seite hat und diese taktisch klug einsetzen muß. Ziel ist es, ganze Horden von Außerirdischen zu rösten. Die Elitetruppe kommt dabei auf sechs Welten zum Einsatz. **Deadball Zone**, das ebenfalls noch 1998 erscheinen soll, erinnert an den Klassiker Speedball: Der futuristische Mix aus Sport-, Action- und Prügelspiel versetzt den Spieler ins 21. Jahrhundert. Auch dort müssen Profiteams noch Tore erzielen, allerdings sind die Regeln ungleich härter. Deshalb vertrauen die Akteure hin und wieder auf Waffen oder diverse Special Moves (Kopfnüsse etc.). **hfr**

Info: http://www.rage.co.uk



Expandable: Eine Gruppe von Söldnern macht eifrig Aliens platt.



Deadball Zone: Gegen diesen Sport ist Football nur Kinderkram.

Mechwarrior 3

3D-ACTION **Blechbüchsen stampfen erst 1999**

Blechbüchsenfreunde müssen noch etwas ausharren: Nach neuesten Informationen hat sich der Veröffentlichungstermin von Mechwarrior 3 auf das 1. Quartal 1999 verschoben. Der dritte Teil der Serie spielt im Jahr 3058 und bietet dem Spieler unter anderem 18 unterschiedliche Kampfkolosse und 33 Waffensysteme. Im Kampagnemodus warten 20 Missionen in vier Gebieten. Dazu gesellen sich sechs Einzelszenarien und eine massive Multiplayer-Unterstützung. **hfr**

Info: MicroProse, Marktstraße 1, 33602 Bielefeld



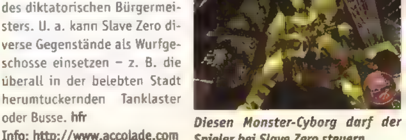
Grafisch macht Mechwarrior 3 einen hervorragenden Eindruck. Man beachte den detaillierten Robotkörper aus Stahl.

Slave Zero

3D-ACTION **Godzillas Bruder?**

An den Film Godzilla erinnert das Actionspiel, das momentan bei Accolade in Arbeit ist und im Frühjahr erscheinen soll: Bei Slave Zero schlüpft der PC-Besitzer in die Rolle eines 30 Meter großen, biomechanischen Wesens. In einer Millionenmetropole macht das Ungetüm Jagd auf die Schergen des diktatorischen Bürgermeisters. U. a. kann Slave Zero diverse Gegenstände als Wurfgeschosse einsetzen – z. B. die überall in der belebten Stadt herumtuckernden Tanklaster oder Busse. **hfr**

Info: http://www.accolade.com



Diesen Monster-Cyborg darf der Spieler bei Slave Zero steuern.

Betreten Sie die Welt der X Files

THE X FILES GAME

Jeder Fall … Geheimnis in sich birgt. Als Agent Craig Wilmore begleiten … Scully und verfolgen die unterschiedlichsten …

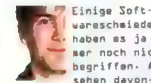
… Sie dem FBI … einen Schritt voraus.

Aber denken Sie … Die Wahrheit liegt nicht … verborgen, sondern genau hier.

… PC CD, MAC CD



Bugsoftware doesn't pay



Einige Softwareschmieden haben es ja immer noch nicht begriffen. Abgesehen davon, daß sich fehlerhafte Spiele schlecht verkaufen und die meisten Händler die heiße Ware einfach an den Hersteller zurückschicken, sinkt das Ansehen bei den Kunden ganz gewaltig. „Ist der Ruf erst ruiniert, lebt es sich ganz ungeniert." Getreu diesem Motto scheint Interplay, deren letzte Spiele – gemeint sind M.A.X. 2 und Descent to Undermountain – schon reichlich mit Bugs behaftet waren, nun den Vertrieb für Battlecruiser 3000AD zu übernehmen. Zur Erinnerung: BC 3000AD erschien im April letzten Jahres (Test PC ACTION 4/97: 38% Spielspaß). Über zwölf Monate und zahllose Updates später soll das Spiel nun fehlerfrei laufen. Und selbst wenn, wen interessiert das noch?

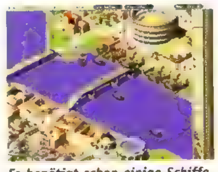
Alexander Geltenpoth

Cäsar III

STRATEGIE **Brot & Spiele**

Die Regierung des römischen Weltreichs war eine Aufgabe, der nur wenige Kaiser gewachsen waren. Politische Widersacher, das aufständische Volk und wilde Barbaren an allen Grenzen fordern selbst von einem strategischen Genie die gesamte Aufmersamkeit. In Casar 3 bekommt der Spieler wieder die Möglichkeit, samtliche wirtschaftlichen, sozialen, politischen, militarischen und diplomatischen Probleme zu lösen und das Reich zu neuem Glanz zu führen. Oberstes Ziel ist natürlich der Kaiserthron. Das anspruchsvolle Strategiespiel von Sierra soll noch diesen Herbst in den Regalen stehen. **ag**

Info: http://www.sierra.com



Es benötigt schon einige Schiffe, um die Bevölkerung zu versorgen.



Der große Erfolg der Römer ist auch auf ihre Straßen zurückzuführen.





Rom wurde nicht an einem Tag erbaut. Es dauert lange, bis die ewige Stadt so aussieht.

Civilization – Call to Power

STRATEGIE **Sid's Erbe**

MicroProse verkaufte die Lizenz für Civilization an Activision, die schon fieberhaft an einem Nachfolger arbeiten. Call to Power beinhaltet grundsätzlich das komplette Civilization 2, aber das Spiel endet nicht zu Beginn des dritten Jahrtausends. Von der Steinzeit bis ins Science-Fiction-Zeitalter deckt das neue Civilization alles ab. Sogar eine Multiplayer-Option ist von Anfang an integriert. Call to Power soll dieses Weihnachten und damit fast zeitgleich mit Alpha Centauri von Sid Meier erscheinen. Gerade weil beide Spiele auch futuristische Technologien beinhalten und sich sehr gut vergleichen lassen, stellt sich die Frage, ob die neuen Ideen von Sid Meier seiner alten und bewährten Kreation überlegen sind. **ag**

Info: http://www.activision.com



Per Iconleiste erhalten die Einheiten in Call to Power ihre Befehle. Die Karte zeigt auch Klimazonen an.

Die Stadtübersicht hat sich geändert. Balkendiagramme ersetzen die kleinen Symbole.

WarCraft II Platinum

ECHTZEITSTRATEGIE **Volle Craft voraus**

Blizzard kündigte mit WarCraft 2 Platinum nicht nur einen neuen Kampagnen-Pack an, sondern öffnet dem Klassiker das Battle.Net. In der Platinum-Version sind die Originalkampagnen, die Kampagne der Mission-CD „Beyond the Dark Portal" sowie jeweils eine komplett neue Kampagne für Menschen und Orks enthalten. Die neue Version soll unter Vollpreisniveau Ende des Sommers in den Regalen stehen. Besitzer des alten Originals bekommen die neue Version angeblich sogar noch preiswerter. **ag**

Info: http://www.blizzard.com



Ein paar Bogenschützen werden von den Orks überrannt.

Neue Ideen verkaufen sich nur schwer

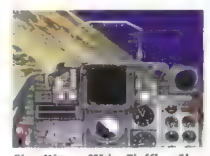
Schaut man in Händlerauslagen oder Release Listen, prangen dort oft wilde arabische oder römische Zahlenkombinationen. Bald werden die Versions-Nummern von Spiele-Serien zweistellig werden. Fortsetzungen von Fortsetzungen erfolgreicher Titel tragen heute fast schon einen Markennamen und ernten schon alleine deswegen eine hohe Aufmerksamkeit. Daß deshalb die wirklich innovativen Spielkonzepte manchmal in der Schublade liegenbleiben, interessiert die meisten Publisher nur wenig. Sie haben weder die Zeit noch die Energie noch das Interesse, unsichere Projekte zu unterstützen, setzen lieber auf Bewahrtes. Denn damit lassen sich Budgets und Marketingpläne viel besser kalkulieren. Schade, denn ohne ein Populous gäbe es heute kein Command & Conquer und ohne ein Alone in the Dark kein Tomb Raider. Ich möchte nicht wissen, welche Spiele wir auf diese Weise schon verpaßt haben. Christian Müller



Israeli Air Force

FLUGSIMULATION Digitale Jet-Premieren

Im Abgasstrahl des letzten EA/Jane's-Titels F-15 rast schon die nächste Jetsimulation herbei. In IAF feiern sieben Kampfflugzeuge der israelischen Luftwaffe ihre digitale Premiere (u. a. Mirage 3, Kfir und Lavi). Die D3D-beschleunigte AGP-Grafik-Engine macht sich stereoskopische Satellitenaufnahmen des Nahen Ostens zunutze, um einen hohen Detailgrad mit einer Auflösung von 10 Metern/Pixel zu erreichen. Aktive israelische Kampfflieger sind direkt an der Entwicklung beteiligt und sollen sicherstellen, daß der erste Auftritt ihrer Feuerstühle auch akkurat umgesetzt wird. In sechs Kampagnen werden sich dann ab Oktober ca. 42 historische und fiktive Missionen fliegen lassen. cm



Eine Mirage III im Tiefflug über der Wüste von Sinai.



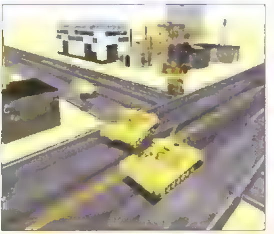
Spearhead

PANZERSIMULATION Action-Spielspaß steht im Vordergrund

Mit Spearhead verläßt Interactive Magic etwas seine Linie der Hardcore-Simulationen und bringt mehr Spaß ins Spiel. Ähnlich wie bei NovaLogics Armored Fist-Reihe liegt der Focus auf spannendem Missions-Design und actionreichen Gefechtsszenen. 50 Einzelmissionen führen den M1A2-Kommandanten in die nordafrikanische Region um Tunesien. Mit 3Dfx- und Force Feedback-Unterstützung soll Spearhead im Oktober erscheinen.

Info: http://www.imagicgames.de

SPEARHEAD



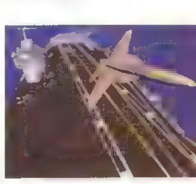
Mehr Actionspiel als akkurate Simulation: Spearheads M1A2-Panzer können auch aus der Verfolger-Perspektive gesteuert werden. Hier sichert gerade ein Platoon eine wichtige Straßenkreuzung.

Super Hornet

FLUGSIMULATION Marine-Flieger im Einsatz

Nach der F-16 nimmt sich Digital Integration nun der Simulation des Vielseitigkeits-Jägers F/A18E an. Seinen Auftritt hat der Marine-Jet standesgemäß als Mitglied einer Pazifik-Flotte. Für Piloten werden besonders die speziellen Anforderungen, die eine Flugzeugträger-Basis mit sich bringt, im Mittelpunkt stehen: Starts und Landungen auf dem Schiffsdeck, verschiedene Landesysteme und das Erkennen von Handzeichen der Decklotsen. Aber auch der Joystick-Knopf kommt nicht zu kurz. Neun Kampagnen und ein automatischer Missions-Generator sollen für reichlich Flugstunden sorgen. Mit vollem Direct3D-Support soll die Hornisse im Oktober in den Regalen landen.

Info: http://www.digint.co.uk



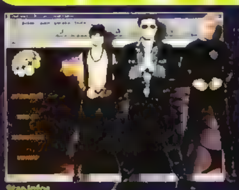
Die F/A18E tut ihren Dienst auf einem Flugzeugträger im Pazifik.



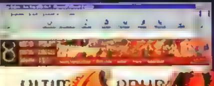
Das Hornet-Cockpit kann komplett mit der Maus bedient werden.

1&1

Enter Your Name. T-Online.



Star-Infos



Entertainment

Auf geht's in eine neue Welt...

Jetzt hast Du die Gelegenheit, Deiner Maus die große weite Online-Welt zu zeigen! Nimm' sie in die Hand, drück' sie und schon hast Du Action und Information pur – mit T-Online. Für nur 8,- DM im Monat geht's ab in's Internet, dem internationalen Netzwerk für Online-Profis mit allem, was dazu gehört: www, eMail, Newsgroups und ein Modem-Speed von bis zu 33.600 bit/s bundesweit!

Rede Dir in Chat-Rooms den Kopf heiß oder informier' Dich an den Universitäten der Welt über die neuesten Erkenntnisse. Alles klar für Job und Studium, denn T-Online liefert Dir alle Facts und jede Menge Fun, von den Ärzten über Spice Girls und Rammstein bis hin zu Y-Chromosomen und Zucchini – alles im Internet drin!

Sag' Deinen Eltern, was zu tun ist und gib' den Coupon noch heute weiter, denn je früher Dir der T-Online Zugang ins Haus flattert, desto schneller hast Du den totalen Online-Durchblick. Schließlich haben Deine Eltern auch was davon: Onlinebanking, Reisetips, Aktuelles zu Verkehr und Börse – eben alles, was das Internet zu bieten hat!

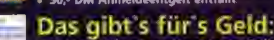


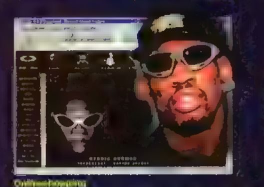
Ganz schön günstig!

- für nur 8,- DM Grundgebühr im Monat und nur 5 Pfennig Nutzungstarif pro Minute, 24h
- bundesweite Einwahl zum Citytarif der Deutschen Telekom AG
- 50,- DM Anmeldeentgelt entfällt

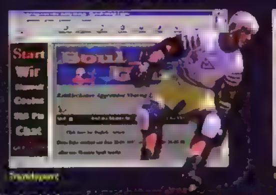
Das gibt's für's Geld:

- eigene eMail • eigene Homepage • Onlinebanking • T-Online Handbuch
- inklusive NetBook – der Reiseführer durch's www für Einsteiger und Fortgeschrittene





Onlineshopping



Trendsport

eMail

Und jetzt schnell per Fax (01 80-5 67 28 29) abschicken.

T-Online Bestellcoupon

50 Mark gespart!

Ja, ich melde mich zu T-Online an.
Bitte senden Sie mir die T-Online Software und das NetBook versandkostenfrei zu (Bestell-Nr. 9375)

Ich bestelle folgendes Modem:

- ☐ Skyconnect 33.6 inklusive ballOON für nur 99,- DM (Best.-Nr. 9377)

... und Zubehör:

- ☐ Verlängerungskabel (5m) für 19,90 DM (Bestell-Nr. 1010)
- ☐ TAE-Adapterstecker für 14,90 DM (Bestell-Nr. 1009)

Den Gesamtbetrag zzgl. DM 9,60 Versandkosten bezahle ich:

☐ mit beigefügtem Scheck ☐ per Nachnahme (zzgl. Nachnahmegebühr)

Die T-Online Software und das NetBook sind versandkostenfrei

Ich beauftrage und bevollmächtige die 1&1 Direkt GmbH, mir den Zugang zu T-Online zu verschaffen. Meine Zugangskennung und mein persönliches Kennwort erhalte ich schnellstmöglich per Einschreiben. Die Vertragsabwicklung erfolgt nach den Allgemeinen Geschäftsbedingungen sowie den Preislisten der Deutschen Telekom Online Service GmbH. An Kosten entstehen mir aufgrund der aktuellen Preisliste monatlich 8,- DM für die Zugangsberechtigung sowie das jeweils anfallende Verbindungsentgelt. Das übliche Anmeldeentgelt von 50,- DM entfällt. Die Zugangsberechtigung kann ich jederzeit kündigen.

Name, Vorname

Straße, Hausnummer, (keinPostfach)

PLZ, Ort

Telefon (bitte unbedingt angeben, der Auftraggeber muß Anschlußinhaber sein)

1&1 Direkt Gesellschaft zur Vermarktung von Informationstechnologien mbH, Elgendorfer Str. 57, 56410 Montabaur, http://www.online.de



Datum, Unterschrift (Auftraggeber muß Anschlußinhaber sein)

Kennziffer: 002098 N

Gewinnspielcoupon

Ja, ich will am Gewinnspiel teilnehmen!
Die Gewinnchancen sind unabhängig von einer Bestellung. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen

Name, Vorname

Straße, Hausnummer, (keinPostfach)

PLZ, Ort

Telefon

Datum, Unterschrift

1&1 Direkt Gesellschaft zur Vermarktung von Informationstechnologien mbH, Abteilung Medienkooperation, Elgendorfer Str. 57, 56410 Montabaur

Kennziffer: 002098 N

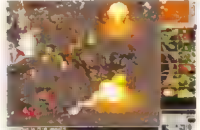
Ultimate Strategy Archives

Geschichtsstunde

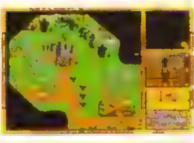


Einen gelungenen Überblick über Highlights des Strategie-Genres aus den Jahren 1991 bis 1997 liefert Interplay auf den 4 CD-ROMs der Ultimate Strategy Archives. Neben den beiden Sid Meier-Klassikern Civilization (1991) und Railroad Tycoon Deluxe (1993) umfaßt die Sammlung auch so bekannte Titel wie Heroes of Might and Magic (1995), Conquest of the New World Deluxe (1997), Jagged Alliance: Deadly Games (1996), M.A.X. (1996), X-COM: UFO Defense (1994) und Dark Colony (1997). Für wochen-, wenn nicht gar monatelangen Spielspaß dürfte mit Interplays umfassender, zum Preis von knapp DM 80,- erhältlicher Compilation also gesorgt sein. **ha**

Info: http://www.interplay.com









Klassiker-Overkill: Von Sid Meiers sieben Jahre altem Kult-Titel Civilization über Heroes of Might and Magic und M.A.X. bis hin zum immer noch aktuellen Dark Colony bietet die Interplay-Box einen guten Überblick über die Entwicklung des Strategie-Genres.



Megapak 9

Für jeden etwas



Ein gelungener Streifzug durch die Genres: Koch Medias neunte Auflage des Megapaks.

Wer einmal über den „Tellerrand" seines eigenen Lieblings-Genres hinausblicken will, ist mit dem Megapak 9 von Koch Media gut beraten: Die sieben enthaltenen Titel stammen allesamt aus den vergangenen beiden Jahren und decken die Bereiche Strategie (Civilization II), Action (Interstate ´76, Destruction Derby 2), Adventure (Discworld II), Sport (Jack Nicklaus 5), Flug- (iF-22) und Flippersimulation (Timeshock!) mit durchweg hochwertigen Programmen ab. Der 10 CD-ROMs umfassende Megapak 9 ist für faire DM 79,90 im Handel zu haben. **ha**

Info: http://www.megamedia.com, megapak9@megamedia.com

Classic Pinball

Flipper-Pioniere



Nostalgische Gefühle kommen bei den Funsoft-Flipper-Compilations Classic Pinball 1 und 2 auf: Mit Absolute Pinball, Pinball Mania, Slam Tilt und dem Pinball Construction Kit sind in den beiden, für jeweils DM 39,95 angebotenen Packungen vier markante Produkte aus der Werkstatt der Flipper-Spezialisten 21st Century versammelt. In erster Linie dürften die beiden Boxen für Sammler interessant sein – wer einen preiswerten Flipper sucht, der auch technisch up to date ist, sollte eher zu Koch Medias Doppelpack Pro Pinball Flippermania greifen. **ha**

Info: http://www.funsoft.de

BUDGET-[illegible]

Blue Byte Classicline	
Albion	[illegible]
Battle Isle 3	[illegible]
[illegible]	[illegible]
Die Siedler	[illegible]
Total verrückte Rallye	[illegible]
Electronic Arts Classics	
Crusader: No Remorse	ca. DM [illegible]
KKND	ca. DM [illegible]
Privateer 2	ca. DM [illegible]
SimCity	ca. DM [illegible]
Syndicate Wars	ca. DM [illegible]
Ultima 8	ca. DM [illegible]
Wing Commander 4	ca. DM [illegible]
Funsoft Classics	
Ascendancy	DM [illegible]
Bring	DM [illegible]
Cartoon Adventures	DM [illegible]
Classic Pinball 1 u. 2	DM [illegible]
Comanche 2.0	DM [illegible]
Der Planer 1+2	DM [illegible]
Doppelpass	DM [illegible]
Dream Team 98	DM 29,95
Earthworm Jim 1+2	DM 29,9[illegible]
Elisabeth I	DM [illegible]
Flight Unlimited	DM [illegible]
Indiana Jones 3 + 4	DM [illegible]
Jetfighter 3	DM [illegible]
Monkey Island Special	DM [illegible]
Pole Position	DM [illegible]
Realms of the Haunting	DM [illegible]
Rebel Assault II	DM [illegible]
Star Trek DSN Harbinger	DM [illegible]
The Dig	DM [illegible]
TIE Fighter	DM [illegible]
[illegible]	DM [illegible]
X-Wing Collector's CD	DM [illegible]
Green Pepper (Novitas)	
ATV Network$	DM 19,95
FIFA 96	DM 19,95
Hi-Octane	DM 9,95
Jack Nicklaus	DM 19,95
Magic Carpet 2	DM 19,95
North & South	DM 9,95
Panzer General	DM 19,95
The Hive	DM 19,95
Zeppelin	DM 9,95
Kixx (Eidos Interactive)	
Links 386 CD	DM 29,95
Buried in Time	DM 29,95
Das Rätsel des Master Lu	DM 29,95
Koch Media	
Big 10	DM [illegible]
MegaPack 8	DM [illegible]
RTL2 3 Mega Games Sci-Fi	DM [illegible]
Neon Edition (Psygnosis)	
Destruction Derby	DM [illegible]
Discworld 2	DM [illegible]
Ecstatica 2	DM [illegible]
Formel 1	DM [illegible]
Lemmings 1-3	DM [illegible]
Lemmings 3D	DM [illegible]
Monster Trucks	DM [illegible]
WipEout	DM [illegible]
Power Plus (MicroProse)	
Grand Prix Manager	ca. DM [illegible]
MicroProse Formula One Grand Prix	ca. DM [illegible]
Railroad Tycoon Deluxe	ca. DM [illegible]
Sid Meier's Civilization	ca. DM [illegible]
Sid Meier's Colonization	ca. DM [illegible]
Star Trek: The Next Generation	ca. DM 40
Transport Tycoon Plus World Editor	ca. DM 30
UFO Enemy Unknown	ca. DM [illegible]
Worms United	ca. DM [illegible]
X-COM: Terror from the Deep	ca. DM 30
Premier Collection (Eidos Interactive)	
Akte Europa	ca. DM 39,95
Links LS	ca. DM 39,95
The Riddle of Master Lu/Orion Burger	ca. DM 39,95
Tomb Raider - Director's Cut	ca. DM 49,95
Prism Leisure Megastark-Serie	
Bazooka Sue	DM 10
Der Produzent	DM 10
Die Siedler	DM 10
Hind	DM 10
Oldtimer	DM 10
PC Mega Games	DM 10
replay (GT Interactive)	
3 Skulls of the Toltecs	ca. DM 30
Creatures	ca. DM 40
Z + Expansion Kit	ca. DM 30
Sierra Originals (CUC)	
3D Ultra Pinball	DM 29,95
Betrayal at Krondor	DM 29,95
Caesar Gold Edition	DM [illegible]
Dr. Karl	ca. DM [illegible]
Earthsiege 2	DM [illegible]
Gabriel Knight II	DM [illegible]
King's Quest 6	DM [illegible]
King's Quest 7	DM [illegible]
Larry 6	DM [illegible]
Lighthouse	DM [illegible]
Rise & Rule	DM [illegible]
Silent Thunder	DM 29,95
Space Quest 6	DM [illegible]
[illegible]	DM [illegible]
Softprice (Bomico)	
Die Fugger 2	ca. DM [illegible]
Pro Pinball „The Web"	ca. DM [illegible]
Simon the Sorcerer 1+2	ca. DM [illegible]
WarCraft 2	ca. DM [illegible]
Zork Nemesis	ca. DM [illegible]
Sold Out (Virgin)	
Dune	DM 14,95
Goal!	DM 14,95
Lure of the Temptress	DM 14,95
Topware Taschengeldserie	
Silver Games	DM 34,95
DSA – Die Schicksalsklinge	DM 9,95
DSA – Sternenschweif	DM 9,95
DSA – Schatten über Riva	DM 9,95
Der Druidenzirkel	DM 9,95
White Label (Virgin)	
Baphomets Fluch	DM 24,95
Barrelful Fun	DM [illegible]
Toonstruck	DM 24,95



Der Bildschirm enthält alle nötigen Informationen: Einen Radar mit Blickwinkel oben rechts, die Übersichtskarte unten rechts und links das Chat-Fenster. Am wichtigsten ist natürlich das große Grafikfenster, schon allein, weil manche Gegner am Radar nicht zu sehen sind.

Tanarus

3D-ACTION **Panzerschlacht**

In den futuristischen Panzerschlachten von Tanarus besitzt jedes Team eine Basis und mehrere Panzer, die in einer riesigen Arena gegeneinander antreten. Maximal vier Teams mit jeweils fünf Leuten können gleichzeitig spielen. Die Fahrzeuge lassen sich nach Wunsch konfigurieren und mit Waffen, Schilden und weiteren Extras ausstatten. Über Radar und Sichtwinkel, drehbaren Turm und taktisch mit den Teammitgliedern abgestimmte Vorgehensweise kommt es schließlich zur Schlacht. Tanarus setzt eine 3D-Beschleuniger-Grafikkarte voraus, dafür sind Spielfeld und Panzer wirklich dreidimensional. Sicherlich liegt der Schwerpunkt von Tanarus auf purer Action, schnellen Reaktionen und Hand-Augen-Koordination. Ohne gute Teamarbeit ist jedoch kein Match zu gewinnen. Tanarus befindet sich momentan noch in der offenen Beta-Phase. Eine spielbare Version können Sie sowohl von der Internet Gaming Zone als auch von der Homepage des Herstellers Sony herunterladen.

Info: http://www.station.sony.com



Zwei Gegner liefern sich ein Gefecht. Jetzt heißt es abwarten und den geschwächten Sieger abschießen.

Fantasy War

STRATEGIE **Online-Warlords**

Sony stellt mit Fantasy War ein rundenbasiertes Strategiespiel vor, bei dem, wie so oft in Onlinespielen, die Diplomatie eine Schlüsselposition einnimmt. Maximal sieben Spieler können an einem Match teilnehmen und wählen jeweils eine eigene Fantasy-Rasse, mit der sie die ganze Welt erobern sollen. Da das Spiel rundenbasiert ist, muß jeder Spieler auf den nächsten Zug warten. Je nach Einstellung dauert somit ein Match zwischen minimal zwei Stunden bis maximal ein paar Wochen. Dafür ist die Qualität der Internet-Anbindung irrelevant. Fantasy War ist ein reines Onlinespiel. Der Client soll noch diesen Herbst auf der Sony-Homepage zum Download angeboten werden.

Info: http://www.station.sony.com



Fantasy War ist noch nicht verfügbar, aber ein kostenloser Beta-Test dürfte demnächst starten. Vermutlich handelt es sich hierbei deswegen auch noch nicht um die endgültige Grafik des Spiels.

UltraCorps

STRATEGIE **Eroberung der Galaxis**

Ähnlich wie ein Postspiel funktioniert auch UltraCorps. Direkt im eigenen Browser macht jeder beteiligte Spieler seinen Zug, d. h. er gibt Forschungsaufträge, produziert neue Einheiten, bewegt seine Armeen und verhandelt mit den Mitspielern. Nach einem bestimmten Zeitraum – es werden nur ein- bis zweimal die Aktionen aller Beteiligten und deren Auswirkungen berechnet – beginnt die nächste Runde. Damit besitzt UltraCorps einen großen Vorteil: Es ist keinerlei Software nötig, um am Spiel teilzunehmen. Nachdem das Spiel sehr langsam voranschreitet, spielt auch die Qualität der Internetverbindung keine Rolle. Für Abwechslung sorgen unterschiedliche Rassen und Galaxien, die es zu erobern gilt. Das Spiel wird auf der Internet Gaming Zone von Microsoft angeboten.

Info: http://www.zone.com



Grafisch kann UltraCorps außer schönen Hintergründen nur wenig bieten. Schließlich handelt es sich um ein reines Denkspiel. Wer auch online rasante Actionspiele bevorzugt, sollte um UltraCorps einen großen Bogen machen.


MEDIUM
Your way to flavor
Marlboro
MEDIUM

Games Power Pro

Cheaten, was das Zeug hält

Jeder kennt das: Sie haben sich in einem Spiel bis zu einem Punkt vorgearbeitet, an dem Sie auf Teufel komm raus nicht mehr weiterkommen. Dennoch würden Sie gerne die Endsequenz sehen und möchten deshalb zu einem Cheat oder zur Komplettlösung greifen. Haben Sie jedoch keinen direkten Zugang zum Internet, gestaltet sich die Suche nach dem erlösenden Schummelcode gerade bei älteren Titeln oft schwierig. Games Power Pro IV von CDV schafft hier Abhilfe: Über 7.000 Codes, Tips und Walkthroughs für Spiele fast aller Systeme sind auf dieser CD versammelt, und obendrein erhalten Sie noch ein komfortables Tool zum Manipulieren von Savegames. Die umfangreiche Tips & Tricks-Datenbank berücksichtigt alte bis sehr alte Spieletitel (Railroad Tycoon, Prince of Persia etc.) ebenso wie aktuelle Produkte (StarCraft, Incubation, Forsaken etc.) und kann durch monatliche Updates regelmäßig auf den neuesten Stand gebracht werden. Games Power Pro IV ist zum Preis von DM 39,95 im Fachhandel erhältlich. **ha**

Info: http://www.cdv.de
CDV Software GmbH, Neureuter Str. 37b, 76014 Karlsruhe

Mit Games Power Pro IV können Sie sich nicht nur selbst auf die Suche nach Cheats machen, sondern auch auf eine riesige Tips & Tricks-Datenbank zurückgreifen.

FOTO DES MONATS



Sensationelle Enthüllung des kanadischen Satire-Magazins Safarir: Lara Croft hat geheiratet! In einer kleinen, versteckten Kapelle, von der nicht einmal die Hochzeitsgäste wußten, wo sie sich befindet, gab sie dem Schauspieler Jim Carrey das Ja-Wort. Dessen Kommentar zu den Vorteilen einer digitalen Ehefrau: „Wenn Lara sich mal abends weigert, den Abwasch zu machen, rufe ich einfach ihren Programmierer an, damit er den Fehler behebt!" Ob die Ehe lange halten wird?

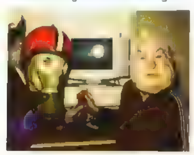
FUNDSACHEN

Die Nachrichtenagentur AFP berichtete kürzlich von einem 32-jährigen Kanadier, der ein einmotoriges Flugzeug gestohlen und anschließend einen erfolgreichen Start hingelegt hatte. Nach ein paar Runden in luftigen Höhen wollte der dreiste Dieb auf dem Flughafen von Winnipeg landen, mußte dieses Unterfangen aber nach ein paar erfolglosen Versuchen aufgeben. Als er es schließlich dennoch schaffte, wieder den Boden zu erreichen, ging die Maschine zu Bruch, und der unglückliche Pilot wollte sich auf einem mitgeführten Fahrrad aus dem Staub machen. Der Polizei erzählte er später, er habe sich seine Flugkünste mit einem Computer-Programm namens Flight Simulator beigebracht...

UPRISING-FOTO-WETTBEWERB

Der erste Preis geht an...

...Mario Talke aus Diesbar-Seuslitz, der nach eigenem Bekunden nur in Rüstung und zusammen mit seinem Freund Helmut Uprising spielt. Wir gratulieren herzlich und hoffen, daß Helmut auch während des Wahlkampfs noch genügend Zeit für die Zockerabende mit Mario findet. Alle weiteren Gewinner werden in den nächsten Tagen benachrichtigt...



Elefantenrunde vor dem Monitor: Mario Talke spielt mit Helmut.

Gas Powered Games

Microsoft vertreibt gasbetriebene Spiele

Im Umfeld von Total Annihilation-Designer Chris Taylor jagt eine Sensation die andere: Erst kürzlich sorgte seine Entscheidung für Furore, die Firma Cavedog zu verlassen und sein eigenes Unternehmen namens Gas Powered Games zu gründen. Die neue Software-Schmiede ist in Kirkland, Washington ansässig und operiert bis zur Fertigstellung des firmeneigenen Bürokomplexes von Chris Taylors Wohnung aus. Trotz dieses Provisoriums gelang es bereits jetzt, für die Vermarktung zukünftiger GPG-Spiele mit Microsoft einen überaus starken Vertriebspartner zu finden. Ed Fries, General Manager der Microsoft Games Group, äußerte sich begeistert über den Kooperations-Deal: „Wir finden es aufregend, mit Chris Taylor und seinem Team bei Gas Powered Games zusammenzuarbeiten. Chris ist seit langem dafür bekannt, sehr gute Spiele zu entwickeln, und unsere Übereinkunft gibt Gas Powered Games die Freiheit, ihre eigenen Konzepte zu realisieren." Das erste Projekt, das Chris Taylor für Microsoft in Angriff nehmen wird, ist ein Rollenspiel. **ha**



Als Chris „TA" Taylor (ganz links) Cavedog verließ, war es für ihn „wie ein Sprung ohne Fallschirm aus dem Flugzeug". Jetzt hat er für seine neue Firma Gas Powered Games mit Microsoft bereits einen starken Vertriebspartner gefunden.

Danielle Bunten Berry

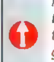
19. 2. 1949 – 3. 7. 1998

Dani Bunten Berry, eine der wichtigsten Pioniere des Computerspiele-Designs überhaupt, ist Anfang Juli dieses Jahres im Haus von Freunden in Little Rock an Lungenkrebs verstorben. Als Daniel Bunten geboren, entwickelte sie im Lauf der 80er und fruhen 90er Jahre eine Reihe von sehr einflußreichen Spieletiteln, darunter solche Alltime Classics wie M.U.L.E. (1983), Seven Cities of Gold (1984), Modem Wars (1988) und Command HQ (1990). Das Hauptanliegen von Dani Bunten war stets der soziale Aspekt des Spielens, und so gehörte sie denn auch zu den ersten, die Netzwerke und Modems für Multiplayer-Games nutzten – ganz nach Buntens Devise: „Auf dem Sterbebett hat noch niemand bedauert, daß er in seinem Leben zuwenig Zeit allein vor dem Computer verbracht hat." Noch wenige Wochen vor ihrem Tod wurde Danielle Bunten für ihre Leistungen auf der Computer Game Developer's Conference mit dem Lifetime Achievement Award ausgezeichnet. **ha**

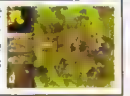


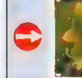
Danielle Bunten gehörte zu den Vorreitern bei der Entwicklung von Multiplayer-Spielen.

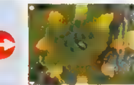
DIE ANDERE HITPARADE



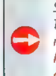
RITTERLICH! Das Konzept „Siedler mit Echtzeitkämpfen", das Topware Interactive Knights and Merchants zugrunde gelegt hat, geht voll auf! Ein echtes Suchtspiel mit Langzeitwirkung!



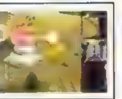


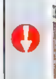


HAÀÀÄ? Diese Reaktion werden die Entwickler von Vangers, dem rätselhaftesten PC-Spiel aller Zeiten, sicher wesentlich öfter zu hören bekommen, als ihnen lieb ist.



SPÄTZÜNDER! Für ein Spiel um High-Tech-Kriegsführung kommt Wargames reichlich altbacken daher: Mängel in der Künstlichen Intelligenz und öde Grafik dämpfen die Begeisterung.



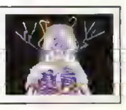




SUSPENDIERT! Ziemlich verbissen und elend zah gestaltet sich der Anschauungsunterricht in Sierras SWAT 2-Polizeischule. Nur für fanatische Gesetzeshüter empfehlenswert!



BILLIG! Schlimm, wenn einem nicht mehr einfällt, als ein laues Adventure mit ein paar Splatterszenen aufzupeppen. Wir fragen uns, was an Hopkins FBI „Kult" sein soll!





sieht GEIL aus

spielt sich auch so



Exklusivvertrieb Deutschland



http://www.infogrames.de

Exklusivvertrieb Österreich & Schweiz



Publ...



http://www.jowood.at

Developed by

BORIS

Populous – The Beginning • Echtzeitstrategie

GÖTTERGL

Mit einem Bootshaus lassen sich Schiffe bauen, in denen man die Ozeane überquert.

Die Anhänger der Schamanin benötigen Hütten, um sich zu vermehren.

Die Steinkreise dienen als Startpunkt. Dort betritt die Schamanin die Welt.

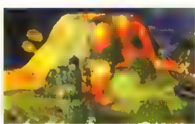
AUBE



Lange bevor Spiele wie WarCraft, C&C oder gar Dune 2 die Spielerwelt erfreuten, konzipierte und verwirklichte Bullfrog – damals noch mit Peter Molyneux – das erste Echtzeit-Strategiespiel und gleichzeitig das erste sogenannte God Game. Populous ist somit der Urvater von gleich zwei erfolgreichen Genres. Mit soviel Innovation rechnete für das schon lange angekündigte Prequel natürlich niemand. Allerdings nicht ganz zu Recht, denn einiges Neue kann auch Populous – The Beginning bieten.



Eine Gruppe Krieger und Priester stürzt sich auf feindliche Feuerkrieger, die im Nahkampf ein leichtes Ziel abgeben.



Ein Vulkan kann auf einen Schlag die komplette feindliche Basis vernichten und das ganze Umland verwüsten.

Ähnlich wie Alarmstufe Rot ist Populous – The Beginning ein Prequel, soll heißen, es beschreibt, was zeitlich vor der Geschichte des Vorgängers passierte. Deswegen schlüpft der Spieler auch nicht in die Rolle eines Gottes, sondern ist nur eine sterbliche Schamanin, die allerdings über einige nette Tricks verfügt. Kein Wunder also, daß die Hexe schon ein paar fanatische Anhänger gefunden hat. Das oberste Ziel der Schamanin ist sehr einfach: Sie will Unsterblichkeit erringen. Bis dahin ist es ein weiter und beschwerlicher Weg. Bis der kleine Zauberlehrling genügend Erfahrung und mystische Energien sammelt, dürfte der Spieler um die 100 Stunden investieren. Denn in jedem der 30 Levels wartet mindestens eine Widersacherin, die genau den gleichen Plan verfolgt. Bevor sich also der Götternachwuchs bequem im Olymp zurücklehnen darf, muß er die Ärmel hochkrempeln und selbst zur Tat schreiten. Laut Bullfrog erreicht der Spieler in der letzten Mission schon den Status einer Göttin, was nicht nur enorme Vorteile einbringt, sondern auch die Spielweise erheblich verändert.

Ei des Kolumbus

Im Gegensatz zu allen bisherigen Echtzeit-Strategiespielen (mit Ausnahme von Gene Wars, das letztes Jahr auch von Bullfrog erschienen ist) spielt sich in Populous – The Beginning alles auf einer Kugel ab. Sie können also Ihre Jünger auf eine Weltreise schicken. Keine Sorge, der Globus ist relativ klein, und eine Umrundung dauert nur ca. zwei Minuten. Dafür ergeben sich völlig neue strategische Möglichkeiten. Bei allen anderen Genrevertretern war der beste Punkt für die Basis immer eine der vier Ecken, so daß Angriffe nur noch von zwei Seiten kommen konn-



Wenn genügend Braves den Steinkopf anbeten, verrät er der Schamanin, wie bestimmte Häuser erbaut oder Wunder ausgeführt werden.



Die Braves stampfen den Boden für ein neues Gebäude flach und beginnen dann erst mit der eigentlichen Konstruktion.

In der kleinen Bucht steht das Bootshaus gut geschützt. Bis zu fünf Mann können mit einem Schiff über den Ozean fahren.

ten. In Populous – The Beginning ist das nicht möglich. Auch wenn ein riesiger Ozean ein bißchen Sicherheit verspricht, können jederzeit Schiffe nach einer halben Weltrundfahrt am Strand landen und eine üble Überraschung bereiten. Aus diesem Grund ist das Spiel sehr offensiv. Wer sich einbunkert und hofft, daß der Gegner sich an der Verteidigung die Zähne ausbeißt, hat schon verloren. Dafür sorgt unter anderem auch das besondere Ressourcensystem.

Echte Handarbeit

Um Gebäude zu errichten, benötigen die wilden Braves Holz. Nur wenn genügend Wohnraum vorhanden ist, vermehren sich die Anhänger. Also müssen die bereits vorhandenen Braves immer zuerst ganz normale Hütten bauen. Nachdem sie den Auftrag erhalten haben, besorgen sie sich das Holz automatisch, es sei denn, der Spieler gibt ausdrücklich den Befehl, Bäume an einer anderen Stelle zu fällen. Grundsätzlich sind alle Einheiten sehr selbständig. So bauen die Braves die normalen Hütten ohne Befehl aus und legen die dafür notwendigen Holzvorräte an. Eine große Anzahl von Braves ist der Grundstock. Sie generieren Mana und lassen sich zu allen anderen Einheiten ausbilden. Nachdem also genugend Wohnraum geschaffen ist, geht es weiter an den Bau der Spezialgebäude. Zu Beginn des Spiels stehen hier kaum Möglichkeiten offen, der Spieler muß neue Wunder und Baupläne für neue Hütten erst in Büchereien oder von mystischen Steinköpfen lernen. Einmal angeeignetes Wissen bleibt dafür das ganze Spiel hindurch verfügbar.

Glaubensfrage

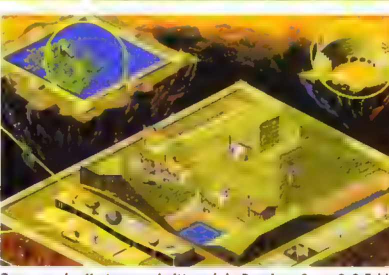
Auf der Karte streunen zudem oftmals neutrale Wilde umher. Mit einem einfachen Wunder lassen sich diese von der Schamanin konvertieren. Nun sollte schon eine Strategie bereitliegen, mit der man die Mission gewinnen will. Denn von Anfang an operiert der Feind offen, und man kann jeden seiner

GRUNDSTEIN UND FUNDAMENT



Das Spielfeld umfaßte bei Populous 1 gerade 8x8 Felder. Dafür bot es schon 3D-Terrain, ein Feature, das selbst acht Jahre danach noch nicht jedes Echtzeit-Strategiespiel vorweisen kann.

Populous erschien 1990 als erstes Echtzeit-Strategiespiel und gleichzeitig erstes God Game. Der Spieler schlüpfte in die Rolle eines Gottes, der aus der isometrischen Perspektive seine Schafchen hüten mußte. Denn Gläubige bedeuten einen Zuwachs an Mana, das den Gott in die Lage versetzte, seinen Feinden üble Überraschungen zu bereiten. Sümpfe, Erdbeben, Vulkanausbrüche und die eine oder andere Sintflut spülte die Anhänger der Götterkonkurrenz ins Jenseits. Die für damalige Verhältnisse hervorragende Grafik provoziert bei der heutigen verwohnten Spielgemeinde bestenfalls einen Brechreiz. Aus diesem Grund hat sich Bullfrog auch entschlossen, das gute alte Populous nicht dem technisch perfekten neuen Prequel beizulegen. „Die Spieler sollen das erste Populous in guter Erinnerung behalten", meinte Producer Stuart Whyte, und bei einem Blick auf einen Screenshot von Populous 1 kann man Bullfrogs Entschluß nur zustimmen.



Zwar war der Kartenausschnitt auch in Populous 2 nur 8x8 Felder groß, aber man konnte jederzeit in den Vollbild-Modus wechseln. Ansonsten fällt die deutlich höhere Qualität der Grafik sofort auf.

Populous 2 brachte wenig Innovation, sondern war ein typischer Nachfolger. Mehr Wunder, mehr Helden, schönere Grafik und überarbeitete Steuerung. Im Endeffekt aber das gleiche Spielprinzip, das auch heute noch bei Echtzeit-Strategiespielen und God Games Verwendung findet.

HÜTTENDORF

Der Basis fällt in Populous – The Beginning eine ähnlich wichtige Position zu wie in jedem anderen Echtzeit-Strategiespiel. Allerdings ist ein Spiel noch lange nicht verloren, wenn ein paar Gebäude durch Kämpfe Schaden nehmen und in sich zusammenfallen.

Ballonwerkstatt

Hier werden Ballons produziert, in denen bis zu zwei Personen über Berge und Wasser fliegen können. Der Ballon ist das beste Mittel, um schnelle Überraschungsangriffe zu starten.

Tempel

Im Tempel ziehen Sie Ihre fanatischsten Anhänger heran. Die ausgebildeten Priester können mit ihren Predigten in einem kleinen Umkreis leichtgläubige Gegner konvertieren.

Spionagequartier

Um Spione zu rekrutieren, benötigt man diese Hütte. Für den Gegner sehen Spione wie eigene Spielfiguren aus. Um neue Spione auszubilden, schickt man einfach gewöhnliches Volk ins Spionagequartier.

Bootshütte

Schiffe sind schnelle und sehr robuste Fortbewegungsmittel, die schon einer kleinen Armee Platz bieten. Mitunter kommt es so sogar zu witzigen Seeschlachten.

Ausgebaute Hütte

Durch den Ausbau steigt die Kapazität der Hütte an. Parallel dazu steigt die maximale Bevölkerung. Je mehr Bevölkerung die Schamanin anbetet, desto mehr Mana steht für Zauber zur Verfügung.

Krieger-Kaserne

Ein gewöhnlicher Krieger kämpft mit dem Schwert für seine Schamanin. Er ist sehr robust, und seine Nahkampfattacken richten großen Schaden bei den Gegnern an.

Wachtturm

In jeden dieser Türme kann zwar nur eine Person steigen, hat aber dann eine riesige Reichweite. Außerdem bietet der Turm Schutz. Der Verteidiger im Turm nimmt kaum Schaden.

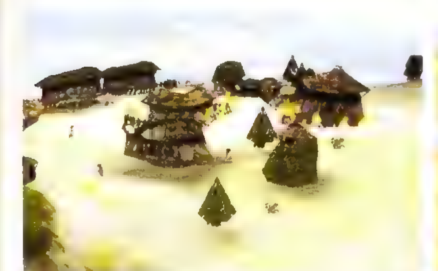
Hütte

Das gesamte Volk wohnt in solchen Hütten, die sich automatisch in drei Stufen ausbauen. Je mehr Hütten ein Spieler hat, desto schneller wächst die Bevölkerung zu einem starken Stamm heran.

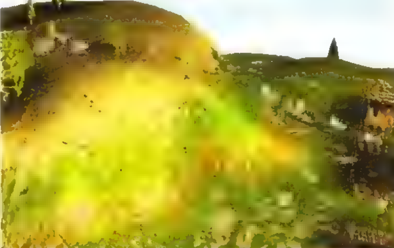
Feuerkrieger-Kaserne

Ähnlich wie die Spione lassen sich die Durchschnittsbürger auch zu Feuerkriegern rekrutieren. Diese sind zwar schwache Nahkämpfer, schleudern aber ihre Feuerbälle über große Entfernungen.

Schritte beobachten. Kämpfe funktionieren nach dem Stein-Schere-Blatt-Spielprinzip. Baut er Krieger? Dann bietet es sich an, ihn mit Priestern zu überraschen und seine eigenen Krieger gegen ihn selbst aufzuwiegeln. Trainiert er hingegen viele Feuerkrieger, schickt man gewöhnliche Krieger gegen ihn ins Feld. Normalerweise ist nur eine Mischung aus allen erfolgversprechend. Es kommt eben darauf an, wo, mit was und wann ein Angriff erfolgt. Viel Spaß und Abwechslung bringen außerdem Spione. Sie können unbemerkt die gegnerische Basis sabotieren, Bäume in der Nähe des Gegners anzünden oder Holz klauen. Spione lassen sich nur schwer entdecken, es sei denn, eigene Spione enttarnen sie. Auch hier ist es übrigens nützlich, den eigenen Spion in einen Wachtturm zu set-



Auf dieses schutzlose Dorf geht ein Feuerregen nieder. Überlebende Braves werden selbständig und probieren die Schäden zu reparieren.



Die Krieger können den Berg nicht so schnell erstürmen und werden von den Feuerkriegern und ihrer großen Schußweite getötet.

HEILIGE KRIEGER

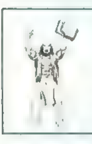
In Populous – The Beginning gibt es nur ein halbes Dutzend verschiedener Einheiten, diese unterscheiden sich dafür gewaltig. Die besten Aussichten auf Erfolg sind nur mit einem Mix aller sechs Truppenarten zu erreichen. Sobald ein Typ an Einheiten fehlt, stehen einerseits nicht mehr alle strategischen Möglichkeiten zur Verfügung, andererseits bleibt auch eine Lücke in der eigenen Verteidigung, die der Gegner ausnutzen könnte.



Brave
Die normale Bevölkerung ist für sämtliche Bauvorhaben zuständig. Sie besorgen Bauholz, legen davon sogar Vorräte an und stampfen den Boden für das Fundament der neuen Hütte platt. Am glücklichsten sind sie in ihren Hütten, wenn sie nicht arbeiten müssen. Ein glückliches Volk generiert mehr Mana!



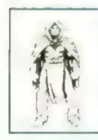
Krieger
Mit einigen kräftigen Hieben ihrer Schwerter besiegen die Krieger jeden Gegner, auch eine feindliche Schamanin. Sie eignen sich ganz speziell dazu, um gegnerische Feuerkrieger zu eliminieren, da ihnen die Feuerbälle kaum etwas anhaben. Glücklich sind sie immer, wenn es eine ordentliche Prügelei gibt.



Feuerkrieger
Feuerkrieger sind abgesehen von den Wundern der Schamanin die einzigen Einheiten, die eine gute Schußreichweite haben. Sie eignen sich besonders dazu, um gegnerische Priester aus sicherer Entfernung zu grillen, aber auch die feindliche Schamanin muß sich vor ihren Feuerbällen in Acht nehmen.



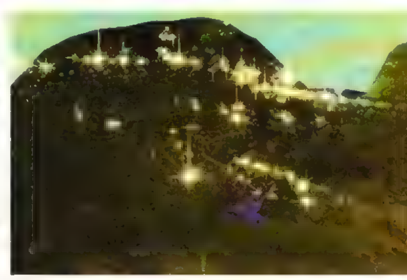
Priester
Ein Priester schlägt sofort alle Gegner, die ihm zu nahe kommen, durch seine Predigten in seinen Bann. Deswegen ist er das ideale Mittel, um gegnerische Krieger zu besiegen. Allerdings sind feindliche Priester und die Schamanin natürlich immun gegen seinen höchst blasphemischen Wortschwall.



Spion
Durch optimale Tarnung sehen Spione für den Feind wie gewöhnliche Braves aus. Sind sie einmal unerkannt in die gegnerische Basis eingedrungen, können sie sehr leicht Gebäude sabotieren. Spione eignen sich außerdem zur Abwehr feindlicher Agenten. Ein Spion in der eigenen Basis demaskiert alle gegnerischen.



Schamanin
Die Hauptperson im Spiel kann zwar getötet werden, reinkarniert aber nach einigen Sekunden im eigenen Steinkreis wieder. Je nach Größe der eigenen Gefolgschaft und angeeignetem Wissen kann die Schamanin Wunder wirken und Katastrophen heraufbeschwören. Normalerweise entscheiden ihre Aktionen das Spiel.

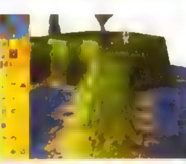


Der Engel des Todes hat zufällig die feindliche Schamanin erwischt und getötet. Vor ihrer Reinkarnation gibt es ein hübsches Feuerwerk.



Auch Wachttürme bieten vor einem Engel des Todes keinen Schutz. Der Turm stürzt ein, das Männchen ist in den Klauen des Monsters.

zen, was seine Sichtweite enorm vergrößert. Bei diesen Überlegungen bleibt ein Punkt immer eine schwer einzuschätzende Unbekannte: Was macht die gegnerische Schamanin? Sicherlich ist es ein Risiko, seine eigene Schamanin in die Nähe der feindlichen Basis zu bringen. Aber nur dort kann sie ihre zerstörerischen Fähigkeiten auch effektiv einsetzen. Bevor Dutzende von Kriegern, Priestern und Feuerkriegern in der Schlacht sterben und den eigenen Mananachschub verlangsamen, ist es eine gängige Taktik, sich unbemerkt mit der Schamanin anzuschleichen. Falls alles gut läuft, bemerkt das der Gegner erst, wenn zufällig unter seinem Hüttendorf ein Vulkan ausbricht. Andererseits kann es leicht passieren, daß zwei bis drei Feuerkrieger die Schamanin rechtzeitig entdecken und mit einer Salve beseitigen. Ein so vereitelter Anschlag ist zwar noch keine Vorentscheidung, aber trotzdem ein schwerwiegender Rückschlag. Das bisher angesammelte Mana geht nämlich zu einem Teil auf den siegreichen Gegner über. Die Chance, daß der Computergegner den Spieler mit so einem hinterhältigen Angriff überrascht, ist ebenfalls gegeben. Selbst der wachsamste Spieler kann die feindliche Schamanin nicht immer im Auge behalten. Es lohnt sich deswegen, ein Stückchen entfernt eine zweite Basis zu errichten. Zwar können Gebäude nur in der



Die Landbrücke ist durch Anhöhe und Wachtturm gut verteidigt.

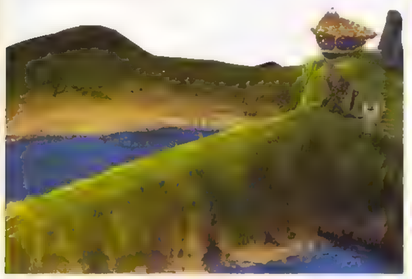
Nähe bereits bestehender Hütten in Auftrag gegeben werden, aber das gilt nicht für Wachttürme. Um so einen abgelegenen Turm bauen die Braves dann auch sofort nach Anweisung weitere Hütten.

Reinkarnation

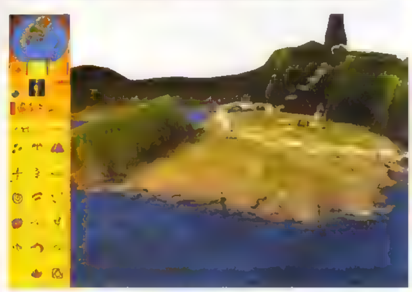
Computergegner und Spieler besitzen je einen Steinkreis, in dem die Schamanin nach ihrem Ableben reinkarniert. Sollte es dem Gegner gelingen, den eigenen Steinkreis zu belagern, so daß die Schamanin sofort wieder stirbt, hat man so gut wie verloren. Das Spiel endet jedoch erst, wenn der

3D-TERRAIN

Typisch für Populous war schon immer das 3D-Terrain. Wie es sich für ein modernes Echtzeit-Strategiespiel gehört, haben Berge und Täler recht deutliche Auswirkungen auf die Einheiten und deren Reichweite. Bergabwärts sind alle wieselflink, aber steile Hügel zu erklimmen dauert eine halbe Ewigkeit. Vor allem wenn auf dem Gipfel feindliche Feuerkrieger warten, ist das Ganze ein Suizidkommando. Je höher die Position einer Einheit, desto weiter kann sie schießen, bzw. die Schamanin darf ihre Wunder über größere Entfernungen einsetzen. Folgende Situation zeigt den Unterschied sehr deutlich:



In Reichweite der Schamanin auf dem Berg ist gerade noch der einzelne Brave auf der Rampe. Klettert sie jedoch in den Wachtturm, könnte sie auch den weiter entfernten Feuerkrieger erwischen.



Nun senken wir das Land fast bis zum Meeresspiegel ab. Durch den niedrigeren Level schrumpft die Reichweite der Schamanin. Grundsätzlich wird die Reichweite durch den hier sichtbaren Kreis angezeigt.

NEUE PERSPEKTIVEN

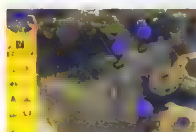
Wie auch schon in Myth und Dark Omen ist die imaginäre Kamera von Populous – The Beginning ziemlich frei beweglich. Die Karte läßt sich scrollen, bzw. die Kugel, auf der das Spiel stattfindet, rotiert in gewünschter Richtung, und es sieht nur so aus, als würde die Karte scrollen. Außerdem darf der Blick gedreht und der Ansichtswinkel auf die Kugel geändert werden. Zu guter Letzt steht für maximale Übersichtlichkeit noch die Zoomfunktion zur Verfügung. Ein simpler Klick reicht aus, um den Planeten aus der Sicht eines Satelliten zu betrachten.



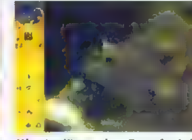
Der flache Winkel sieht eigentlich ganz nett aus, ist aber ziemlich unpraktisch.



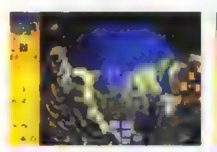
Diese Ansicht eignet sich gut zum Spielen und kombiniert gute Optik mit Übersichtlichkeit.



Die Draufsicht ist am übersichtlichsten, aber man kann nicht besonders weit sehen.



Mit Auslösen der Zoomfunktion wird automatisch eine Kamerafahrt bis in den Orbit durchgeführt.



Symbole ersetzen Männchen und Gebäude. Das kleine blaue Quadrat ist der Wachtturm.



Am Ende ist der ganze Planet sichtbar und kann nach Belieben gedreht werden.

letzte Krieger, Priester, Brave oder sonstige Anhänger besiegt ist. So ein Ende kommt allerdings recht schnell, wenn ein bestimmter Punkt überschritten ist. In Populous – The Beginning gibt es keine Schlachten, die noch Ewigkeiten dauern, obwohl der Sieger schon längst feststeht. Als Alternative steht auch wieder das altbekannte Wunder Armageddon zur Verfügung. Sobald es ausgesprochen ist, strömen alle Menschen in eine riesige Arena, die eigens zu disem Zweck aus dem Nichts entsteht, und tragen dort die letzte Schlacht aus. Die uns vorgestellte Beta-Version lief nicht nur sehr stabil, sondern zeichnete sich schon durch perfektes Balancing aus. Bullfrog versucht natürlich zu verhindern, daß irgendeine Strategie immer zum Sieg führt. Dadurch wäre das Spiel nicht nur viel zu einfach, sondern auch eintönig und langweilig. In diesem Stadium lief Populous – The Beginning schon knapp 2.000 Stunden auf den Testrechnern.

Aufstieg zum Olymp

Wie schon gesagt, eröffnen sich der Schamanin und damit auch den Anhängern von Mission zu Mission neue Möglichkeiten. Während in anderen Echtzeit-Strategiespielen neue Technologien einfach ab einer bestimmten Mission verfügbar sind, muß man sie sich in Populous – The Beginning hart erarbeiten. Zwei Wege stehen hier offen: Auf manchen Welten stehen Bibliotheken, die dieses Wissen enthalten. Ein kurzes Studium dort vereinfacht also nicht nur diese, sondern auch alle folgenden Levels. Früher oder später erlernt die Schamanin trotzdem in jedem Fall alles, denn das Wissen besiegter Gegner geht ebenfalls permanent auf die Schamanin über. Die ersten der insgesamt 30 Missionen laufen linear ab, der Spieler hat keine Möglichkeit, sich zu entscheiden, welche Mission er als nächstes spielen will. Später ändert sich das jedoch, so daß zu besonders schweren Missionen eine Alternative besteht.

Ballon- und Kreuzfahrten

In Populous 1 & 2 gab es noch keine Möglichkeit, über das Meer zu

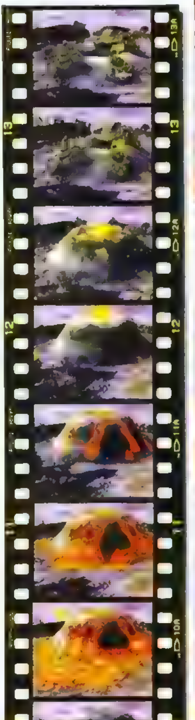
kommen, außer jener, einfach eine Landbrücke anzuheben. Die konnte natürlich auch der Feind sofort für einen Gegenangriff benutzen. In Populous – The Beginning sorgen zwei Fahrzeuge für noch mehr Abwechslung. In Bootsschuppen bauen die Braves kleine Schiffe, in der fünf beliebige Einheiten Platz finden. Noch schöner sind Ballons, da sie auch problemlos hohe Berge überqueren und den Gegner noch unerwarteter überraschen können. Allerdings können nur zwei Einheiten in einem Ballon fliegen. Die Produktion dieser beiden Gefährte beansprucht wieder Holz. Alle anderen Einheiten hingegen kosten nichts außer die Zeit für das Training der Braves. Fahrzeuge sind neutral, d. h. jede Einheit kann sie erobern. Sollte es also dem Gegner gelingen, die komplette Mannschaft zu töten oder aus dem Fahrzeug zu treiben, darf er den Ballon bzw. das Schiff selbst nutzen. Schiffe und Ballons nehmen immer die Farbe der eigenen Seite an, es sei denn, man setzt einen Spion hinein...

Detailarbeit

Populous – The Beginning gibt Strategen zahlreiche Möglichkeiten an die Hand, die zu immer neuen Ideen führen dürften. Dabei bleibt das Spiel allerdings immer fair und gibt auch dem Vertei-

WUNDER ÜBER WUNDER

Wie schon im ersten Populous nehmen die Wunder eine zentrale Stellung im Spiel ein. Durch die normalen Kämpfer läßt sich der Gegner schon in arge Bedrängnis bringen, aber richtigen Schaden richtet nur die Schamanin mit ihren zerstörerischen Katastrophen an. Allerdings muß sie sich dafür mitten ins Getümmel stürzen, was sehr gefährlich sein kann. Sollte die Schamanin nämlich sterben, gehen bei ihrer Reinkarnation große Teile angesammelten Manas an den Gegner verloren, der dieses natürlich sofort gegen einen selbst verwendet. Von den insgesamt 18 Zaubern hier nur einige Beispiele.

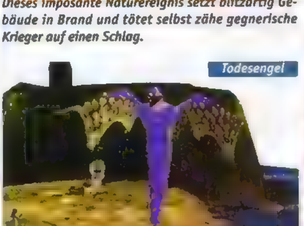




Dieses imposante Naturereignis setzt blitzartig Gebäude in Brand und tötet selbst zähe gegnerische Krieger auf einen Schlag.



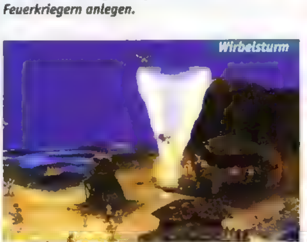
Dieser Zauberspruch vergrößert nicht nur das Meer, sondern kann auch Gebäude zum Einsturz bringen. Noch steht der Turm gerade.



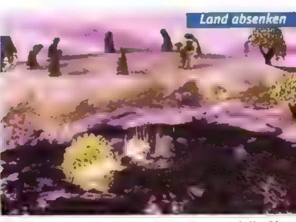
Der Todesengel ist die stärkste Einheit im Spiel und kann sich sogar siegreich mit einem Dutzend Feuerkriegern anlegen.



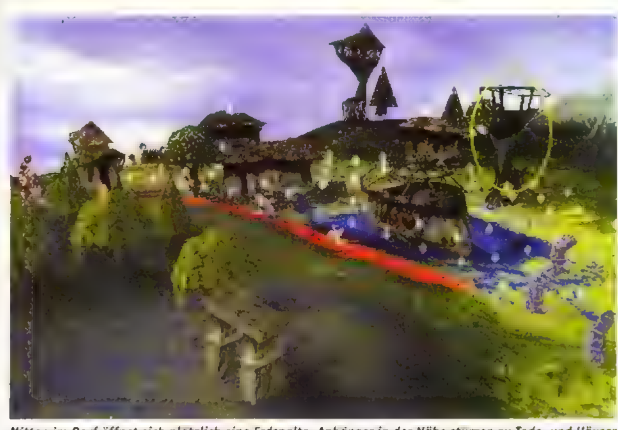
Wenn auf einmal das Land im Meer versinkt, bricht das Fundament ein. Der Turm neigt sich langsam und stürzt um.



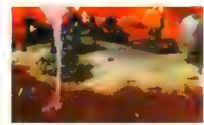
Windhosen reißen Leute und Gebäude vom Boden und schleudern sie durch die Luft. Die Opfer überleben sogar manchmal.



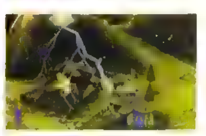
Das Wasser spritzt hoch, als der Turm auf die Oberfläche trifft. Die Wogen beruhigen sich kurze Zeit später wieder.



Mitten im Dorf öffnet sich plötzlich eine Erdspalte. Anhänger in der Nähe stürzen zu Tode, und Häuser brechen in sich zusammen. Oben rechts ist ein unfertiger Wachtturm zu sehen, an dem ein Brave arbeitet.



Das Meer dieser Welt ist blutrot. Für Windhosen stellt Wasser kein Hindernis dar. Nach ein paar Sekunden haben sie sich ausgetobt.



Gleich mehrere Braves werden hier von einem gezackten Blitz erschlagen. Dahinter fängt die Hütte Feuer und verbrennt.

diger die Chance, sich rechtzeitig zu wehren. Die Schamanin beherrscht beispielsweise einen Tarnzauber, der eine beliebige Einheit – ausgenommen die Schamanin selbst – für die Gegner unsichtbar macht. Natürlich ist es höchst gemein, unsichtbare Priester in die Basis des Gegners zu schicken. Sobald er allerdings mit seiner Predigt beginnt, wird er sichtbar. Spieler mit scharfen Augen haben zudem die Chance, ihn schon vorher zu entdecken. Alle Einheiten, egal ob unsichtbar oder nicht, hinterlassen nämlich auf weichem Boden Fußspuren. Ähnlich detailverliebt sind auch zahlreiche Kleinigkeiten mit weniger Spielrelevanz. Sich im Wind wiegende Bäume, kleine Wellen auf dem Meer, hochspritzendes Wasser, wenn Männchen oder Gebäude in die Fluten stürzen, oder die züngelnden Flammen brennender Bäume dienen als geeignete Beispiele.

Kunstfertig

Mittlerweile gibt es zahlreiche Spiele, die hervorragend flüssige Grafik bei hohen Auflösungen bieten. Vorausgesetzt, man ist stolzer Besitzer eines P2 mit 64 MB RAM, einer Voodoo²-Karte oder einem ähnlich kostspieligen Gerät. Die Kunst, ein optisch exzellentes Spiel mit geringen Hardwareanforderungen auf die Beine zu stellen, scheint nicht mehr gefragt zu sein. Für Populous – The Beginning hat sich Bullfrog die Mühe gemacht, nicht nur Hardware-Fetischisten, sondern eine möglichst breite Masse anzusprechen. Eine Direct3D-Grafikkarte ist allerdings nötig, da sämtliche Berechnungen für Terrain und Weltkugel ja in Echtzeit ablaufen müssen. Daraus ergibt sich für alle mit mehr Rechenpower natürlich ein entscheidender Vorteil: Wer mehr Leistung hat, kann die Auflösung über 640x480 Pixel schrauben und die somit noch detailliertere Grafik genießen. An der Größe des dargestellten Ausschnitts ändert sich dabei nichts. Ähnlich wie die gesamte Grafik ist die Musik passend zum Thema gehalten und kreiert eine dichte Atmosphäre. Die Illusion wird durch Schlachtenlärm, betende Braves und lautstarke Prediger noch erhöht. Kurz gesagt, man darf sich Ende dieses Jahres auf ein wirklich in allen Punkten stimmiges Spiel freuen, das vermutlich sogar an die glorreichen Erfolge seiner Vorgänger anschließen kann.

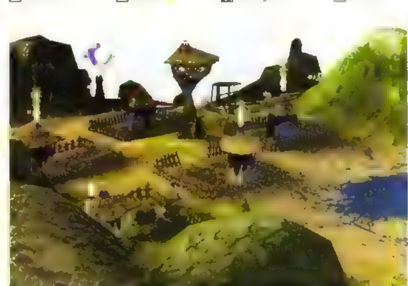
Alexander Geltenpoth

Voraussetzungen	P133, 16MB RAM, Win95		
Technik	Direct3D		
Multiplayer	4 Sp. LAN, TCP/IP	Sprache	deutsch
Hersteller	Bullfrog/Electronic Arts	Erscheint	November 1998

☐ Action ☐ Rätsel ☒ Strategie ☐ Wirtschaft



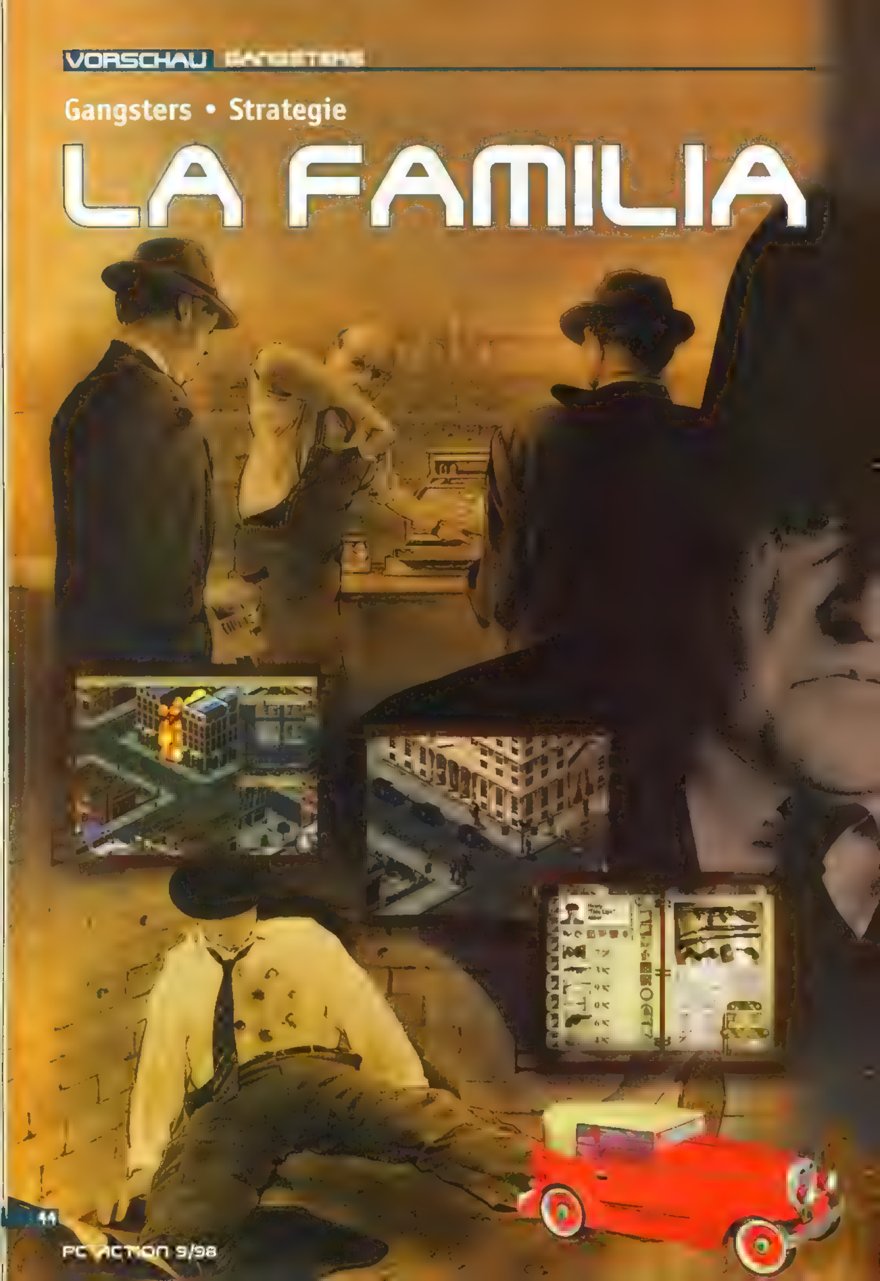
Zahlreiche rote Krieger greifen den blauen Priester an, lauschen aber dann gespannt seiner Predigt. Blaue Krieger eilen ihm zur Hilfe.



Um die toten Winkel einer Hügelkette einzusehen, dreht man einfach die Karte und beobachtet das Gelände von der anderen Seite.

Gangsters • Strategie

LA FAMILIA



Es war einmal in Amerika... Chicago, Oktober 1928. Fernandt „Stoneface" Bekos und Clay „Creepy" Hunter betreten schweigend die Royal Community Bank südlich der Line Street. Nichtsahnend setzt der Kassierer sein kundenfreundliches Lächeln auf – Sekunden später hat er sein Leben ausgehaucht. Creepy und Stoneface erbeuten an diesem Nachmittag 135.000 Dollar, genau die Summe, die den Bürgermeister zum Amtsrücktritt bewegen soll...

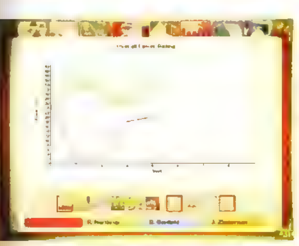
Stellen Sie sich zum eingangs willkürlich gewählten Szenario das passende Ambiente vor: nobel gekleidete Gestalten in langen, schwarzen Mänteln, eine wartende Ambassador-Limousine, schneeweiß; ein Dutzend Fässer edler Whiskey, die nach dem gelungenen Coup zusammen mit etwa zehn Damen im knappen Charleston-Kleid auf ein rauschendes Fest im Privatclub warten. Cotton Club? Der Sizilianer? Der Pate? Fast, denn diesmal dürfen Sie nicht nur zuschauen, bei Gangsters sind Sie mittendrin im Geschehen. Das englische Newcomer-Team Hothouse hat eben jene aus zahlreichen Hollywood-Schinken bekannte Thematik zur Spielumgebung seines ersten Projekts gekürt. Keine schlechte Wahl, denn „Böse-Buben-Räuberpistolen" sind im PC-Bereich nicht nur erschreckend unverbraucht, sondern bergen auch ausreichend romantisches Abenteuer-Potential für schießwütige Möchtegern-Capones. Die Truppe aus Bristol versuchte sich aber weder an einem Adventure noch an einem 3D-Shooter, die Gangsters werden Sie im wohldurchdachten Strategie-Gewand heimsuchen.

Mackie Messer

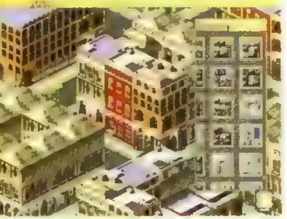
Doch aller Anfang ist schwer, und so starten Sie als popelige Lachnummer Ihre kriminelle Karriere, in der Sie der versammelten Unterwelt Chicagos nach und nach das Fürchten lehren sollen. Zentrales Ziel von Gangsters ist es, zum Ende des Spiels entweder die gesamte Stadt zu beherrschen oder sich zum Bürgermeister von Chicago wählen zu lassen. Letztere Alternative ist natürlich wesentlich eleganter, doch wie bekommt man als unbekannter Neueinsteiger die Mehrheit der 5.000 simulierten Bürger auf seine Seite? Nun, die Herrschaften müssen halt „überzeugt" werden. Also heuern Sie zu Beginn zunächst ein paar Leutnants an, schließlich können Sie die Dreckarbeit ja nicht im Alleingang erledigen. Bis zu acht Leutnants haben später jeweils maximal neun Gangmitglieder unter ihrer Fuchtel, die wiederum für Sie Aufträge erledigen. Sämtliche Getreuen rekrutieren Sie aus etwa 400 latent kriminellen Zeitgenossen, die vorzugsweise in schmuddeligen Pool-Bars oder Hinterhof-Kneipen ihr Dasein fristen und sich in puncto Fähigkeiten deutlich voneinander unterscheiden. Bei jedem der Schmuddelbrüder verteilen sich maximal fünf Sterne (Hatte da die Konkurrenz ihre Finger im Spiel?) auf die Eigenschaften Intelligenz, Organisationstalent, wirtschaftliches Denken, Umgang mit Feuerwaffen, Messern, Sprengstoffen, Giften und Fausten sowie Einschüchterungs-, Fahrer- und Beschattungs-Talent. Die Eigenschaften belegen dabei nicht nur ordentlich Platz auf Ihrem Menübildschirm, sondern wirken sich im Spiel auch aus, so daß Sie einen Typen wie Pete „Crash" Cummings nicht unbedingt zum Piloten Ihres Fluchtwagen befördern sollten.

Erlaubt ist, was Geld bringt...

Den Gedanken an Banküberfälle können Sie anfangs sowieso getrost vergessen, als Kleinkrimineller stehen Ihnen solche Mittel erst später zur Verfügung. Da Geld generell die Welt regiert und diese Binsenweisheit erst recht für das Chicago der 20er Jahre gilt, müssen Ihre Jungs eben auf andere Art den Rubel zum Rollen bringen. Natürlich können Sie legale Geschäfte erwerben, aber ein Blumenladen wirft eben nicht sehr viel Gewinn ab. Die Zocker-



Aha, nach kurzer Schwächephase hat J. Zimmerman wieder die Nase vorn in Chicago. Unzählige Statistiken dienen der Leistungskontrolle und locken mit Infos über die Konkurrenz.



Das passiert, wenn Sie das automatische und stufenweise Wegblenden der Gebäude ausschalten. Zwar bekommen Sie Chicago in voller Hochhaus-Pracht serviert, die Übersicht geht aber verloren.

Kneipe mit Spieltisch im Hinterzimmer kommt schon besser, erfordert aber zusätzliches Personal. Nein nein, jeder Mafiaboß von Weltrang begann seine Karriere mit lustigen Schutzgelderpressungen, Bestechungen und Einschüchterungen, das haben wir doch aus den Filmen gelernt. Beginnen Sie also genau so, später warten dann die dicken Jobs. Gangsters erlaubt Ihnen dann Kidnapping, Schmuggeleien, Raubüberfälle, Bombenanschläge, Brandstiftungen, Morde, Bandenkriege usw., also eigentlich alles, was das Leben als Gangsterboß so lebenswert macht.

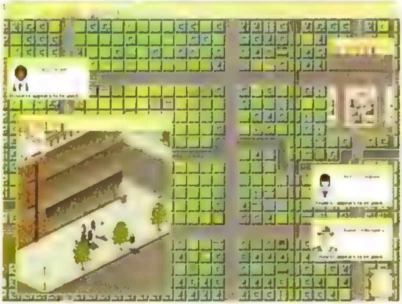
Zweireiher

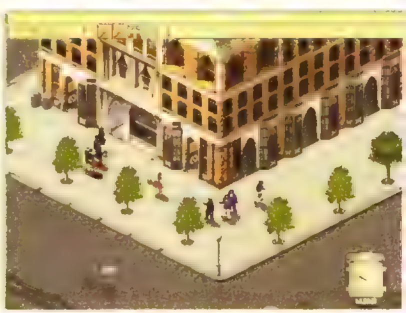
Besonders interessant ist, daß Sie stets selbst entscheiden, welche Aktion Ihnen gerade am meisten einbringen könnte. Zunächst planen Sie in einem rundenbasierten Modus in Ruhe Ihre Aktionen für die nächste Woche. Rekrutieren Sie neue „Mitarbeiter", besorgen Sie sich Waffen, kaufen Sie Parzellen, prüfen Sie Statistiken und lesen Sie die Zeitung, damit Sie über die Geschehnisse in der Stadt auf dem laufenden bleiben. Danach vergeben Sie die Einsatzorder für Ihre Leutnants, den Finanzbuchhalter, der z. B. Geschäftsbücher chekken kann, und den Rechtsanwalt, der Ihnen hilft, Ihre kleinen und großen Verbrechen „ganz legal" aussehen zu lassen. Ein Druck auf den Exit-Knopf beendet die Planunungsphase und katapultiert Sie in die Echtzeit-Simulation. In mehreren Zoomstufen wird Ihnen hier das komplette Klein-Chicago dargeboten. In der isometrischen Nahansicht erinnert Gangsters nicht umsonst an den Klassiker SimCity. Mit kleinen Besonderheiten allerdings: Erstens blenden sich Gebäudeteile automatisch aus, wenn einer Ihrer Männer aufgrund der Perspektive hinter einer Häuserwand zu verschwinden droht, zweitens entsteht eher der Eindruck einer lebendigen Welt, weil alle Einwohner auch tatsächlich die Straßen bevölkern und ihren Geschäften nachgehen.


Volltreffer! Ihre Crew hat soeben einen ganzen Block in die Luft gejagt! Während sich die „Gentlemen" diskret in das Fluchtauto zurückziehen, flüchtet das gemeine Volk panisch.

Vier gewinnt nicht

Genau das tun jetzt auch Ihre Schergen, und zwar gemäß der Anweisungen, die Sie zuvor gegeben haben. Sollte John „Blood Eye" Finton also z. B. beim Gemüsehändler zwei Blocks weiter Geld eintreiben, macht er sich auch sogleich auf den Weg. Ihre wichtigsten Mitarbeiter, aber auch Passanten und Gegner, können Sie jederzeit in einem Minifenster beobachten, hier verhält sich Gangsters völlig Windows-konform. Was aber, wenn plötzlich eine der vier feindlichen Gangs in Ihrem Revier auftaucht und einen Bandenkrieg vom Zaun bricht? Kein Problem, dann ändern Sie Ihre Aufträge eben kurzerhand in Echtzeit und ziehen Ihre Leute an strategisch


Schon komfortabel. Während Sie Ihre wichtigsten Gang-Mitglieder stets im Blickfeld haben, analysieren Sie kurz den geschätzten Wert der einzelnen Blocks.


Das war ja unvermeidlich! Auf offener Straße kommt es zum blutigen Bandenkrieg. Hoffentlich sind Ihre Leute gut ausgerüstet.

günstigen Punkten zusammen. Die gegnerischen Genossen dürfen sich übrigens auch von Menschenhand gesteuert Ihrem wachsenden Imperium entgegenstemmen, bis zu vier Spieler können im Netzwerk die Messer wetzen.

Sogar hier: Fair geht vor

Hothouse zeigt ein Herz für Spieler und für Ihren Geldbeutel, denn erfreulicherweise dürfte Gangsters auch dann nicht langweilig werden, wenn Sie es zum ersten Mal durchgezockt haben. Die Chicago-Karte, die sich übrigens aus insgesamt 1.280 Blocks mit etwa 700 spielrelevanten Orten zusammensetzt, wird nämlich bei jedem Neustart komplett neu generiert, was jedes Mal für veränderte Startbedingungen sorgt. Selbst die Eigenschaften der Gangster würfeln die Engländer dann durcheinander. Leistete Elmoor „Two Shot" Baxter im ersten Spiel noch überragende Arbeit, kann er im nächsten schon ein totaler Versager sein. Faszinierend auch, daß die Mafia-Sim beinahe völlig ohne Missionen auskommt. Martin Carr, Hothouse Director, merkt zwar an, daß

IM IN-FIGHT MIT GANGSTERBOSS MARTIN CARR

PC ACTION *Was zeichnet Euer erstes Produkt Deiner Meinung nach besonders aus?*

Martin Carr: Ich denke, das offene Spielkonzept, das wir übrigens auch für kommende Titel bevorzugen. Wir mögen keine vorgegebenen Lösungswege. Wir wollen dem Spieler die Möglichkeit geben, Gangsters so zu spielen, wie er es mag. Bei einem guten Produkt muß sich die Computer-KI auf Deine Vorgehensweise einstellen, nicht umgekehrt. Ich sage Dir ja auch nicht, wie Du Fußball zu spielen hast, wenn wir zusammen auf den Platz gehen. Klar reagiere ich auf Deine Art zu spielen – und genau das muß auch die KI von Gangsters tun. Nicht so leicht hinzubekommen, aber wir sind auf einem gutem Weg. Ich hasse einfach diese Spiele, die Dir vorschreiben: „Tu dies, tu das und dann tu dies, sonst hast Du keinen Erfolg." Das ist doch sehr arrogant von den Programmierern, oder?

PC ACTION *Sicherlich, aber die offene Spielumgebung beinhaltet natürlich auch einen hohen Grad an Komplexität. Welche Hilfen bietet Ihr denn zum Einstieg in das Programm?*

Martin Carr: Zum Einstieg wird es wahlweise zwischen vier bis sechs vorgefertigte Szenarios geben, die als eine Art Tutorial dienen. Wenn diese durchgespielt sind, dürfte sich jeder auch innerhalb der großen Simulation zurechtfinden. Schließlich beginnt der Spieler ja auch dort in einem recht kleinen Rahmen. Leute müssen angeheuert, Gebiete erkundet werden usw. Auch dadurch erreichen wir eine Lernkurve, die ziemlich gleichmäßig ansteigt. Im Echtzeit-Modus kannst Du außerdem die Auswirkungen all Deiner Befehle genau verfolgen.

PC ACTION *Warum habt Ihr aus Gangsters einen „Zweiteiler" gemacht, aufgeteilt in Runden- und Echtzeit-Modus?*

Martin Carr: Wir wollten ganz einfach die Vorteile beider Modi nutzen. Im Echtzeit-Spiel hast Du diese sehr detaillierte Grafik, alle Animationen, die Gebäude, die sich selbst wegblenden. Du entwickelst einfach das Gefühl, selbst ein aktiver Teil einer simulierten Welt zu werden. Der Runden-Modus dagegen bietet alle Möglichkeiten der Komplexität. Du kannst in Ruhe Deine Entscheidungen treffen, genau wie beim Schach, aber das ist wenig interaktiv. Deshalb mußt Du Deine Anweisungen in Gangsters unter Echtzeit-Bedingungen überprüfen, überdenken und ggfs. auch verwerfen, wenn es die Situation erfordert.

PC ACTION *Wie viele Menschen simuliert Ihr denn in Eurem Digi-Chicago?*

Martin Carr: Insgesamt leben in jeder generierten Stadt tatsächlich 5.000 Menschen, allesamt mit eigener Nationalität, eigenem Namen, Aussehen, Job usw. Die folgen ihrem gewöhnlichen Tagesablauf. Rund 400 Charaktere bilden den Grundstock für Gangsters, diese sind genauestens ausgearbeitet und jederzeit rekrutierbar – dazu kommen etwa 200 offizielle Personen – Richter, FBI-Agenten, Anwälte. Wir mußten also eigentlich nur die KI für 600 Personen tunen. Die anderen Charaktere dienen dazu, den Eindruck einer lebendigen Stadt zu erzeugen.

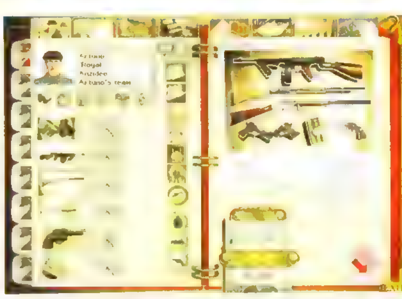
PC ACTION *Verfolgt der Spieler eigentlich lediglich sein Fernziel der Übernahme der Stadt, oder plant Ihr Subquests?*

Martin Carr: Über die sechs Einstiegsszenarios habe ich bereits gesprochen. Über kleinere Zwischen-Szenarios, die die Geschichte der Stadt etwas vorantreiben sollen, denken wir gerade nach. Aber es wird mit Sicherheit keine Missionen geben. Viele kleinere Auftrage ergeben sich einfach aus dem Spiel heraus. Wenn Du z. B. über die Zeitung erfährst, wo sich in etwa ein anderer Bandenboß aufhält oder daß die Polizei Alkohol beschlagnahmt hat und jetzt im Revier X aufbewahrt, dann ist doch klar, was Du tun solltest, oder?

PC ACTION *Durchaus, wir freuen uns schon auf „die dunkle Seite der Macht". Danke für das Interview!*

Martin Carr, Director von Hothouse: „Als Ergebnis wollten wir eine SimCity/Railroad Tycoon-WiSim, kombiniert mit Personalentscheidungen bei Fußballmanagern und vor dem Hintergrund einer Gangster-Seifenoper."


Hier wird rekrutiert. Der erste Leutnant Artuno „Royal" Anzideo sucht einsatzwillige Kriminelle für sein Team. Gute Bezahlung, Kost und Logis frei!


Welche Knarre darf's denn sein? Sechs verschiedene Feuerwaffen plus Sprengstoff dürften als Grundausstattung durchaus reichen.

man augenblicklich dennoch an diversen Szenarios knobele, notwendig seien diese jedoch nicht. Stimmt, denn viele Ihrer Planungen ergeben sich einfach aus dem Spielverlauf, wenn Sie alle Informationen akribisch verarbeiten (siehe Interview). Die offene Spielumgebung schien uns bei der spielbaren Beta-Version aber nicht ausschließlich von Vorteil zu sein. Zugegeben, gerade zu Beginn wird ein Neueinsteiger von den zahllosen Icons und Registern beinahe erschlagen. Ob die Texterklärungen, die sich automatisch öffnen, wenn Sie mit dem Mauszeiger über eine Schalttafel fahren, für endgültige Abhilfe sorgen, muß letztlich die Testversion zeigen, die wir voraussichtlich im Oktober erwarten können. Spielidee und Konzeption trieben uns auf jeden Fall den Adrenalinspiegel in ungeahnte Höhen. Gangsters könnte tatsächlich für einen ähnlich frischen Wind sorgen, der kürzlich erst mit Commandos ins Genre einzog. Eidos scheint einmal mehr einen guten Riecher bewiesen zu haben. Hut ab und weiter so!

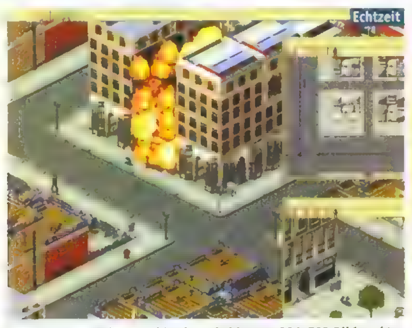
Christian Bigge

Voraussichtlich:	P133, 16 MB RAM, Win95		
Technik:	DirectDraw, DirectSound, CD-Audio		
Multiplayer:	4 Sp. LAN	Sprache:	deutsch
Hersteller:	Hothouse/Eidos	Erscheint:	Oktober 1998

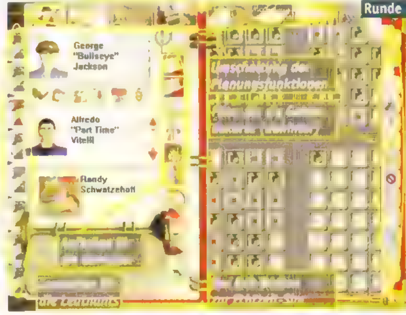
☐ Action ☐ Rätsel ☒ Strategie ☒ Wirtschaft

ECHTZEIT VS. RUNDE

Eigentlich zwei Spiele in einem verbergen sich hinter dem Gangsters-Konzept. Wie bei Civilization wählen Sie zunächst aus der Fülle der möglichen Aktionen in Ruhe die Vorgehensweise für die nächste Woche aus. Sind die Planungen abgeschlossen, können Sie die Ausführung Ihrer Planungen im Echtzeit-Modus verfolgen. Läuft etwas schief, lassen sich in begrenzterem Rahmen einzelne Aufträge modifizieren oder ganze Gang-Gruppen umplazieren.



SimCity läßt grüßen! Wahlweise mit bis zu 1.024x768 Bildpunkten beobachten Sie im Echtzeit-Modus das Geschehen. Läuft alles zu Ihrer Zufriedenheit, darf wie bei einem Film entspannt zugesehen werden. Kündigen sich unvorhergesehen Ereignisse wie z. B. ein Bandenkrieg an, kann es aber auch hektisch werden, weil Sie Ihre Leute schnellstens umgruppieren müssen. Taktiker können den Ablauf der simulierten Spielwoche auch beschleunigen oder gar ganz abbrechen – nicht ohne Risiko, versteht sich!



Komplex, komplex, komplex! Auf den ersten Blick wirkt das Menü für den Runden-Modus mehr als chaotisch. Wahre Informationsfluten verbergen sich hinter den zahlreichen Screens. Excel läßt grüßen? Nein, denn die zahlreichen Icons sind intuitiv angelegt und werden zudem durch Texteinblendungen erklärt, sobald der Mauszeiger auf einem Bildchen verweilt. Eigentlich funktioniert die Planungsphase wie das Lesen eines guten Buches: Seite um Seite arbeiten Sie sich bis zum Exit-Knopf vor, der Sie zurück zur Simulation bringt.

Mayday • Echtzeitstrategie

SCHWABEN-OFFENSIVE

Endlich kriegen wir den Beweis: Damit Mutter Erde ratzfatz in Schutt und Asche liegt, brauchen wir gar keine bösen Aliens. Unter dem Motto „Das kriegen wir Menschen schon selber hin" wird das Echtzeit-Strategiespiel Mayday demnächst zeigen, wie die Welt im Jahr 2051 aussieht. Ziemlich alt nämlich...

Auf dem blauen Planeten geht es drunter und drüber. Schreckliche Naturkatastrophen und die Umweltverschmutzung machen den Menschen das Leben schwer. Unterdessen droht die Apokalypse. Ein Weltkrieg zwischen den drei herrschenden Parteien bahnt sich an: Der Vereinigte Kontinent von Amerika (UCA), eine erzkonservative Pseudo-Demokratie mit Hauptsitz in Washington, ist von der Weltpolizei zum Weltbeherrscher mutiert. Die Verantwortlichen sind größenwahnsinnig, rücksichtslos und unter der Kontrolle riesiger Industriekonglomerate. Das totalitäre Regime der Asiatischen Förderation (ASF), ein gewaltiges Kaiserreich, das ganz Asien umfaßt, will die „unterlegenen Rassen" des Westen mit allen Mitteln unterwerfen. Und dem Südlichen Block (SBL), einer von radikalen Religionsfanatikern angeführten islamischen Liga, ist jedes Mittel recht, um den heiligen Krieg „Jihad" gegen alle Ungläubigen auszufechten.

Kein „Schaffe, schaffe, Häusle baue"

Seit 18 Monaten werkelt das Entwicklerteam von Boris Games, das seinen Sitz in Stuttgart im Schwabenländle hat, an Mayday. Drei Kampagnen mit je 13 Missionen warten auf den Strategen, der wahlweise eine der drei Weltmächte übernimmt. Pikanterweise ist es im fortgeschrittenen Spiel möglich, zum Deserteur zu werden: Kurzerhand die Fronten zu wechseln mag nicht die feine englische Art sein – es verleiht dem Spiel jedoch besonderen Pep. Im Multiplayer-Modus darf zudem mit der Europäischen Union (EU) und dem Freien Kontinent Australien (FKA) um die Herrschaft auf der Erde gerungen

FORSCHER UND SPIONE

Geforscht wird bei Mayday nicht während des eigentlichen Spiels, sondern zwischen den Missionen. Dafür existiert ein mehrere Bildschirme breites, scrollbares, virtuelles Computerterminal. Entweder der PC-Feldherr erhält beim Aufstieg in höhere Dienstgrade gefährlichere Waffen lizenziert oder er entwickelt selbst fortgeschrittene Technologien. Ein Wissenschaftler stellt mögliche Ideen vor, die der Spieler mit der Zuweisung von Budgets mehr oder weniger stark fördert. Die Reihenfolge ist weitgehend selbst beeinflußbar, was den Vorteil hat, daß der Kriegsfürst immer auf die neuesten Technologien des Feindes reagieren und Gegenmaßnahmen ergreifen kann. Das virtuelle Terminal erlaubt ferner den Zugriff auf einen Computer, der Kontakt zu Spionen herstellt. Diese zwielichtigen Typen geben gegen das nötige Kleingeld Tips oder verscherbeln sogar streng geheime Baupläne der Kontrahenten. Der Spieler sollte immer gut überlegen, wann er wieviele Scheinchen für welche Maßnahmen ausgibt, weil der Kontostand immer in die nächste Mission übernommen wird. Wer also anfangs sparsamer ist, hat es bei späteren Aufträgen leichter.



Seinen Forscherdrang lebt der Spieler an dieser Stelle aus. Wichtig ist immer der Blick aufs eigene Konto (unten rechts).



Über das Kampfterminal gelangt der Spieler zum Missionbriefing. Videos und Texte zeigen dem Spieler, was er zu tun hat.



Dieser zwielichtige Typ macht für Geld fast alles: Spione liefern bei Bedarf spielentscheidende Informationen.



Höhenunterschiede wirken sich bei Mayday auf das Kampfgeschehen aus. Geschütze auf Hügeln schießen z. B. weiter.



Hinterlistige Sabotage-Aktionen, wie das Versenken eines Flugzeugträgers, sollen bei Mayday für viel Spannung sorgen.



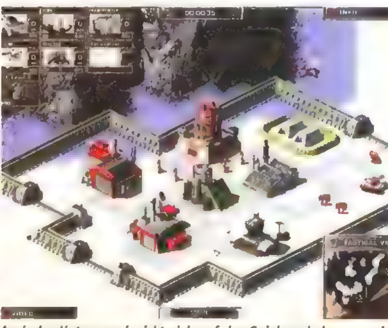
Mit vier Hotkeys legt der Spieler Verhaltens-Modi fest. Die offensiven Einheiten dieses Screenshots handeln „ultra-aggressiv".



werden, und zwar auf 25 extra für menschliche Duelle ausgelegten Karten. Der Single-Player-Modus scheint vielversprechend abwechslungsreich: Es müssen feindliche Gebäude übernommen oder zerstört, Zivilisten evakuiert, sichere Wege ausgekundschaftet, Gefangene befreit, feindliche Prototypen gestohlen, Anschläge verübt oder für eine bestimmte Zeit Basen verteidigt werden. Die sechs Nutzgebäudetypen (Hauptquartier, Droidenfabrik, Fahrzeugfabrik, Helikopterfabrik, Radarstation, Schiffsfabrik, Teleporterstation) werden nicht vom Spieler gebaut, sondern stehen bereits in der Landschaft. Reparaturen und Upgrades sind jedoch möglich. Mit Hilfe der Gebäude werden die für jede Partei vorhandenen rund 25 Einheitengattungen und die zahlreichen Tools und Extrawaffen produziert (Minen, bessere Motoren, Schutzschilde, Satellitenzielanlagen, Teleporter usw.).

Einheiten sind lernfähig

Unter den Truppen findet sich zahlreiches Spezialkriegsgerät. So operiert der Ninja-Droide für den Gegner unsichtbar und enttarnt sich nur beim Feuern. Der ATV-Sonic lähmt feindliche Einheiten, und der Master-Droide polt gegnerische Gefährte und Infanteristen um, um sie in die eigene Armee zu integrieren. Ein Erfahrungssystem erlaubt es den Einheiten, ihre Fähigkeiten zu verbessern. Solche Veteranen schiessen schneller, bewegen sich schneller und verfügen über eine stärkere Panzerung sowie vergrößerte Sicht- und Schußradien. Weil man solche Eliteeinheiten schnell liebgewonnen hat, darf man sie sogar in die folgenden Levels übernehmen. Besonders stolz sind die Väter von Mayday auf die KI ihres Kindes. Mit Hilfe von vier Modi kann das Verhalten jeder Einheit beeinflußt werden. Im „Attack Mode" sucht sie z. B. ihre Gegner selbständig und beißt sich förmlich fest. Wenn



Auch der Untergrund wirkt sich auf das Spielgeschehen aus: Auf Schnee kommen Einheiten besonders langsam voran.





Ein aufwendig gerendertes Intro verspricht Atmosphäre: Gezeigt wird gewissermaßen der Ausbruch des Dritten Weltkrieges im Jahr 2051.

„ALIENS SIND AUSGELUTSCHT"

Axel Melzener, Drehbuchautor bei Boris Games, verriet uns weitere Details über Mayday.

PC ACTION ***Von welchen Echtzeitstrategietiteln oder auch anderen Spielen habt Ihr Euch inspirieren lassen?***

Axel Melzener: Wir wollten ein besonders schnelles, actionreiches Echtzeit-Strategiespiel machen. Am meisten hat uns Z von den Bitmap Brothers inspiriert, das besonders direkt und rasant war. Wir haben vorher aber auch Command & Conquer, WarCraft und den Klassiker Dune 2 gespielt. Immer wieder haben wir jedoch Mängel bei diesen Spielen festgestellt – sei es die Steuerung, die KI oder die Grafik. Da haben wir uns gesagt: Wir machen unser eigenes Ding! Und wir machen es besser als alle anderen, mit allen Ideen, die wir als Spieler schon immer in so einem Game haben wollten.

PC ACTION ***In Mayday können ja keine Gebäude gebaut werden. Seht Ihr nicht die Gefahr, daß leidenschaftliche Stützpunkt-Bastler das vermissen?***

Axel Melzener: Über das Basen-Bauen haben wir auch lange nachgedacht, es aber dann verworfen. Der Grund: Viele Echtzeit-Strategiespiele erfordern immer dieselbe Taktik – man baut seine Basis aus, reiht Gebäude an Gebäude (was lange dauert und langweilig ist, weil dabei nichts wirklich Spannendes passiert), wenn man genug Geld hat, baut man 100 Panzer oder Droiden und überrennt den Gegner. Oft dauert die Aufbauphase eine Stunde, der Kampf aber nur zwei Minuten, das ist doch schwachsinnig – das wollten wir nicht. Indem wir aber in Mayday den Basen-Bau unterbinden und vorgefertigte Gebäude in die Landschaft stellen, die man erobern und übernehmen kann (wozu man durch dicke Geldprämien angeregt wird), wird nicht nur die Taktik komplizierter, weil sich der Spieler nach landschaftlichen Gegebenheiten richten muß, sondern die langweilige Aufbau-Phase fällt auch weg. Die Action beginnt quasi sofort, alles ist unmittelbarer, zügiger, härter. Die Gebäude sind in Mayday taktisch viel wertvoller, weil sie eben nicht neu gebaut werden können, und wenn jemand ein Gebäude zerstört, schwächt das theoretisch alle Spieler auf dem Schlachtfeld. Du wirst direkt ins kalte Wasser geworfen, und wenn Du Dich nicht schnell orientierst, macht der Gegner kurzen Prozeß mit Dir.

PC ACTION ***Wie seid Ihr auf die Hintergrundgeschichte gekommen, die zwar enorm futuristisch angehaucht ist, aber sehr gut nachvollziehbar und schlüssig wirkt?***

Axel Melzener: Die Hintergrundgeschichte und die drei Spielparteien habe ich mir ausgedacht. Was ich auf jeden Fall vermeiden wollte, waren Aliens. Außerirdische sind so ausgelutscht, sie kommen in fast jedem Spiel vor, das sollte bei uns anders sein. Ich dachte mir, da Mayday ein relativ realistisches Echtzeit-Strategiespiel ist, das in naher Zukunft spielt, wäre es am besten, wenn wir es auf der Erde ansiedeln und gegenwärtige politische und ethnische Konflikte auf die Zukunft projizieren. Dadurch hat Mayday ein Szenario, das sehr realistisch und beklemmend ist – stellenweise sogar fast provokant –, man hat wirklich das Gefühl, als sei man dabei, wenn im Jahr 2051 quasi der Dritte Weltkrieg ausbricht und drei menschliche Machtgefüge sich die letzte Schlacht liefern. Der Aufschwung des fundamentalistischen Islam, Interessenkonflikte zwischen USA und China im pazifischen Raum – all das hat Platz in Mayday. Aber es wird stellenweise schon recht ironisch und humorvoll transportiert, man sollte das nicht zu ernst nehmen. Mayday ist kein politisches Spiel, wir wollten nur ein spannendes Szenario.



Sind selbst leidenschaftliche Spielefreaks und wollten irgendwann „ihr eigenes Ding" machen: die Jungs von Boris Games. Die Dame rechts gehört nicht zum Team, sondern hat sich nur eingeschlichen.

PC ACTION ***Was ist von Euch für die Zeit nach Mayday zu erwarten?***

Axel Melzener: Ganz sicher zuerst einmal die Mission-CD, die viele neue Levels, neue Einheiten und weitere Überraschungen bieten wird. Sie soll Anfang 1999 erscheinen. Ende 1999 soll dann Mayday II herauskommen, für das ich auch wieder das Konzept schreiben werde. Der zweite Teil wird noch aufwendiger und ausgefeilter, es wird allerdings noch nichts über den Inhalt verraten. Außerdem steht für nächstes Jahr ein Fantasy-Spiel mit dem Arbeitstitel Flesh & Blood an, das sehr vielversprechend ist und in dem mehrere Genres geschickt gemischt werden.

in den „Smart Mode" geschaltet ist, kehren Truppen, die auf ihrer Tour von einem Gegner attackiert wurden, zum Ausgangspunkt zurück, nachdem sie den Feind geplättet haben.

Dynamische Umgebung

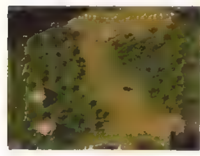
Die isometrische 3D-Engine von Chefprogrammierer Thomas Czorny und Art Director Rainer Gombos wirkt sich auf die Strategien des Spielers aus. So besitzen Einheiten, die auf Anhöhen stehen, eine größere Schußreichweite, sind aber leichter zu sehen. Schwierige Untergründe (z. B. Sand) verlangsamen die Geschwindigkeit. Sogar Gewässer existiert in zwei Formen: seicht und tief. Verwendet haben die Macher bei der Grafik mehr als 2.000 Landschaftstexturen. Die detaillierte Gestaltung ist nach Angaben der Programmierer der Grund, warum der interne, hochkomplexe Leveleditor erst umprogrammiert und dann auf der kommenden Mission-CD veröffentlicht wird: „Der Editor ist durch das Modelling der 3D-Landschaft viel schwieriger zu bedienen als die Editoren von Konkurrenten, die nur über eine altmodische 2D-Landschaft verfügen." Das Terrain ist nahezu komplett dynamisch gestaltet, das heißt, daß fast alle Objekte (Bäume, Felsbrocken, Sandsäcke etc.) zerstört werden können. Dies ist nicht nur als Schnickschnack-Effekt gedacht, sondern macht auch strategisch Sinn. So ist es manchmal nötig, sich förmlich durch riesige Wälder zu roden, weil der normale Weg aufgrund der feindlichen Übermacht tödlich wäre.

SO SPIELT SICH MAYDAY

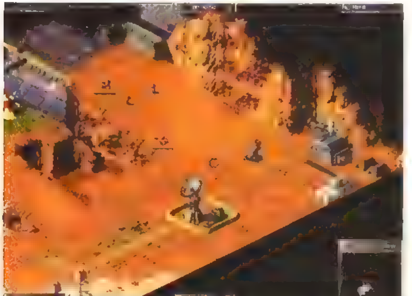
Grundsätzlich steuert sich Mayday wie fast alle Echtzeit-Strategiespiele. Ein Unterschied sind die Pull-down-Menüs in den Ecken des Kampfbildschirms. Sie konnen jederzeit per Mausklick „eingerollt" werden, damit der bestmögliche Überblick auf das Geschehen gewährleistet ist.



1 *Bau- und Upgrademenü*
2 *Zeitanzeige (lauft bei Missionen mit Limit rückwärts)*
3 *Optionen (Speichern, Bildschirmauflösung usw.)*
4 *Beschreibung zur aktiven Einheit*
5 *Verfügbares Geldbudget*
6 *Minimap*



Bei Mayday sind fast alle Landschaftsteile zerstörbar. Um sich einen Weg zu bahnen, können z. B. Bäume gefällt werden.



Zerstörte Einheiten können von Recycling-Fahrzeugen eingesammelt werden, was der Kriegskasse zugute kommt.

Zirpende Grillen

Für den Sound hat sich das Team von Boris Games etwas ganz Besonderes ausgedacht. Neben der obligatorischen Untermalung (Explosions- und Fahrgeräusche, Sprachausgabe etc.) sollen Atmosphären-Sounds dem Spiel mehr Leben einhauchen. Je nachdem, wo sich der Spieler auf der Karte befindet, ist z. B. Wind, Meeresrauschen oder Grillenzirpen zu hören. Die CD-Audio-Musik und die Videobriefings sollen außerdem zur Atmosphäre beitragen. Wahrscheinlich schon in der nächsten Ausgabe nehmen wir Mayday im Rahmen eines Tests unter die Lupe und verraten Ihnen, ob das Echtzeitstrategical aus deutschen Landen hält, was es verspricht. Bis dahin können Sie sich anhand unserer Exklusivdemo auf der Cover-CD dieses Heftes selbst ein erstes Bild machen.

Harald Fränkel

Voraussetzungen:	mind. P133, 16 MB RAM, Win95		
Technik:	DirectDraw, DirectSound, CD-Audio, PC Dash		
Multiplayer:	4 Sp. TCP/IP LAN, 2 Sp. Modem, seriell	Sprache:	deutsch
Hersteller:	Boris Games/Infogrames	Erscheint:	Mitte August

☐ Action ☐ Rätsel ☒ Strategie ☐ Wirtschaft

Bundesliga Manager 98 • WiSim

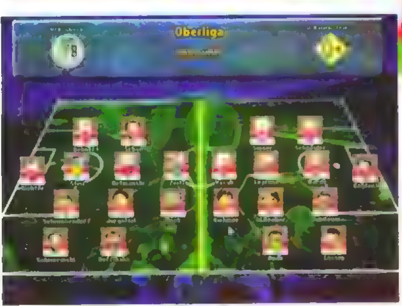
AUF EIN NEUES...

Seit Jahren bestimmen zwei Referenztitel das deutsche Fußballmanager-Geschäft – Ascarons Anstoss (mit Doppel-S!) und der Bundesliga Manager von Software 2000. Augenblicklich liegen die Gütersloher knapp vorn, doch Eutin fährt den Konter. Mit dem BM 98 will man sich den Titel zurückholen.

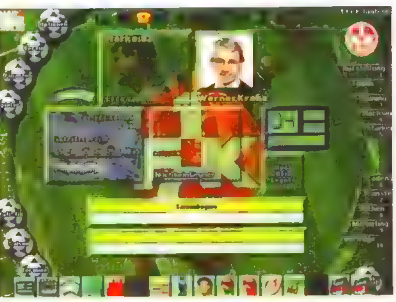
Noch nicht bei allen Kunden vergessen sind die Probleme mit der Ur-Version des BM 97, doch Software 2000 will durch akribische Qualitätssicherung dafür sorgen, daß sich ein solcher Fall nicht wiederholt. Bestens trainiert soll er sich zeigen, der BM 98, technisch noch gestärkt (siehe Interview) durch die kongeniale Zusammenarbeit mit Konzeptautor und Programmierer Werner Krahe.

Wirklich neu?
Betrachtet man die Screenshots, wird deutlich: Eine komplette Neukonzeption dürfen Sie vom BM98 nicht erwarten. Die Verbesserungen liegen allesamt im Detail, vor allem der Spielfluß sollte gesteigert werden. Durch teilweise veränderte Menüs, z. B. bei der Aufstellung, sollen Veränderungen leichter ersichtlich und schneller zugänglich sein, den 3D-Szenen spendete man zudem neue Kommentator-Phrasen. Interessantes gibt es vom Mehrspieler-Modus zu berichten: Hier dürfen Spieler während der Simulation problemlos aussteigen, wahrscheinlich werden auch Quereinsteiger zugelassen. Für echte Fans dürften aber die aktuellen Saisondaten den triftigsten Grund für den Kauf liefern. Vielleicht können wir Ihnen bereits in der nächsten Ausgabe mitteilen, ob sich dieser für Sie auch lohnt.

Christian Bigge



Noch stimmen die Kader nicht, aber der BM98 soll mit den Saisondaten der 98er-Runde ins Rennen geschickt werden.



Neu ist die untere Menüleiste, die noch fixeren Zugriff auf die Programmoptionen ermöglichen soll.

BUNDES LIGA manager 98

Die 3D-Szenen wurden überarbeitet und sollen schönere Optik und schnelleren Spielfluß vereinen.

DIE NEUEN FEATURES

- *Version für Win95, aktuelle Saisondaten 98*
- *Beschleunigte 3D-Darstellung*
- *Neue Sprachaufnahmen*
- *Neue Shortcutleiste im Hauptmenü*
- *Mannschaftsprämiensystem*
- *Flexibler Mehrspieler-Modus, Spieler können jederzeit ausscheiden*
- *Bestimmung der Schützen für Frei-, Straf- und Eckstöße*
- *Freundschaftsspiele im WM-Modus*

[illegible]	P90, 16 MB RAM, Win95		
Technik:	DirectDraw, DirectSound, HiColour		
Multiplayer:	4 Sp. LAN	Sprache:	deutsch
Hersteller:	Software 2000/Eidos	Erscheint:	August 1998

☐ Action ☐ Rätsel ☒ Strategie ☒ Wirtschaft

INTERVIEW: SAISONAUFTAKT BEI SOFTWARE 2000

Auch abseits der Programmentwicklung tat sich einiges in Eutin. Wir befragten Marc Wardenga, Managing Director von Software 2000, zum Stand der Dinge:

PC ACTION Hi Marc! Endlich geht es weiter mit Eurer erfolgreichen Managerserie. Was dürfen wir denn nun Neues erwarten?

Marc: Wenn Ihr mit „endlich" meint, daß viele auf den Bundesliga Manager 98 warten, dann kann man das so stehen lassen. Ansonsten hat Software 2000 den Fans der Serie nun wirklich ständig Neues geboten. Alle zwei bis drei Jahre gab es immer wieder ein neues Spiel: den Original-Bundesliga Manager im Jahr 1989, den Bundesliga Manager Professional im Jahr 1991, den Bundesliga Manager Hattrick 1994 und schließlich darauf folgend den Bundesliga Manager 97. Seit kurzem existiert eine preiswerte Sonderedition für Fans mit allen vier Teilen der Serie im Sammelpack: das Bundesliga Manager Championspack – und der BM98 wird demnächst pünktlich zu Saisonbeginn im Handel stehen.

PC ACTION Etwas länger als geplant hat es ja schon gedauert bis zum Release. Woran lag das?

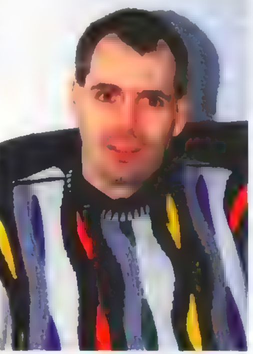
Marc: Diese Frage ist ja wohl symptomatisch für die gesamte Computerbranche. Die Entwicklung qualitativ hochwertiger Titel mit maximaler Spieltiefe und vor allem Spielspaß nimmt eben viel Zeit in Anspruch. Es ist ein richtiger Hürdenlauf, in keiner anderen Branche gibt es so viel Unvorhergesehenes zu berücksichtigen wie bei einer komplexen Softwareentwicklung.

PC ACTION Nach dem Abschluß seines Studiums steht Euch Ideengeber und Hauptprogrammierer Werner Krahe nun nicht mehr zur Verfügung. Wie kam es dazu?

Marc: Nach einem ganzen Jahrzehnt einer wirklich guten und für beide Seiten zufriedenstellenden Zusammenarbeit ist es nicht verwunderlich, wenn einer der Partner sich auch mal eine Veränderung wünscht. Werner Krahe hat sich selbständig gemacht und mit seinen langjährigen Co-Programmierern ein eigenes Unternehmen gegründet. Für ihr Vorhaben wünschen wir ihnen auch alles Gute. [Krahe gründete das Unternehmen „heart-line". Erstes Projekt: ein Fußball-Manager; Anm. d. Redaktion] Unsere Zusammenarbeit findet einen professionellen Abschluß in dem neuesten Produkt: der BM98 ist der schlagende Beweis.

PC ACTION Geht es nach dem BM98 für Windows dennoch mit der Serie weiter?

Marc: Aber selbstverständlich! Zehn Jahre Erfahrung im Bereich Fußballmanagement legt man nicht einfach ad acta. Im Gegenteil: Es gibt keinen Grund, warum wir auf den durchschlagenden Erfolg der Serie nicht weiter aufbauen sollten. An Ideen mangelt es uns jedenfalls nicht. Der Bundesliga Manager hatte immer wieder die Nase vorn. Um einen Referenztitel für das Genre zu veröffentlichen, braucht man nicht nur einen Chefprogrammierer, sondern auch ein hervorragendes, eingespieltes und kreatives Team. Hinter dem Bundesliga Manager standen und stehen nach wie vor immerhin bis zu 25 Entwickler, Programmierer, Grafiker, Designer etc., die alle zum Erfolg ihr Scherflein beitragen. Wir bleiben am Ball!



Software 2000 Managing Director Marc Wardenga im Gespräch: „Zehn Jahre Erfahrung im Bereich Fußballmanagement legt man nicht einfach ad acta."

PC ACTION Im Fußballmanager-Genre hat sich ein extrem hoher Qualitätsstandard etabliert, mit Anstoss 2 ist Euch Konkurrenz im eigenen Lande erwachsen. Wie könnte sich das Genre Eurer Meinung nach spielerisch weiterentwickeln? Wohin wird die Reise gehen?

Marc: Starker Wettbewerb kann uns nur anspornen und resultiert in immer besseren Spielen für die Fans. Wir können Euch versichern: Der Bundesliga Manager 2000 (Arbeitstitel), an dessen Konzeption wir bereits arbeiten, wird nicht nur all das beinhalten, was derzeitig Standard ist. Wir nehmen die Umsetzung von Anregungen unserer Kunden sehr ernst und arbeiten darüber hinaus auch an vielen neuen Features. Unserer Meinung nach sind jedenfalls bisher immer noch Dinge unbeachtet geblieben, die die Realitätstreue und den Spielwitz noch um ein Vielfaches steigern können. Ihr versteht aber sicher, daß wir hierzu nichts Konkretes sagen können, um die Konkurrenz nicht unnötig wachzurütteln.

PC ACTION Der exklusive Lizenzdeal mit dem DFB läuft gerade aus, es wird verhandelt. Werden wir uns auch in künftigen BMs auf Originalnamen und -vereine freuen dürfen?

Marc: Es wäre unprofessionell, über laufende Verhandlungen irgendwelche Äußerungen zu machen. Wir lassen jedenfalls nichts unversucht, unseren Fans auch weiterhin realitätsnahe Spiele anzubieten. Software 2000 ist nach wie vor der einzige Publisher, der die DFB-Lizenz exklusiv hält, und auch der BM98 enthält wieder alle Originalnamen, Logos, Vereine und aktuelle Saisondaten.

PC ACTION Mit dem BM98 für Windows vertreibt Ihr erstmals ein Software 2000-Produkt über Eidos. Wie kam es zu der Zusammenarbeit, und wo seht Ihr die größten Vorteile?

Marc: Die Kooperation hat für beide Seiten viele Vorteile. Der BM98 mit seiner riesengroßen Anhängerschaft begeisterter Fußball- und Computerspieler kann mit der Unterstützung von Eidos einem noch breiteren Publikum zugänglich gemacht werden. Über das Genre der Management-Simulation hinaus profitiert das Produkt durch die neue Kooperation auch von dem guten Image der Eidos-Spiele, die weltweit für packende Action bekannt sind.

PC ACTION Ist die neue Kooperation eine einmalige Sache oder könntet Ihr Euch auch eine weitergehende Zusammenarbeit mit den Hamburgern vorstellen?

Marc: Die Vorteile der jetzigen Kooperation in dieser Konstellation und bei diesem Spiel habe ich bereits genannt. Der BM98 fügt sich optimal in die Produktrange von Eidos ein und kann von der Zusammenarbeit nur profitieren. Sollte es irgendwann einmal eine weitergehende Zusammenarbeit geben, werden wir Euch das rechtzeitig wissen lassen.

PC ACTION Vielen Dank für das Interview!

Alpha Centauri • Strategie

SID'S NEUE WELT

Civilization 1 & 2 gehören selbst heute trotz überholter Technik noch zur Genrereferenz. Spielinhalte sind eben doch wichtiger als schillernde Grafikeffekte oder perfekter 3D-Sound. Während Civilization weiter Staub ansetzt, arbeitet Sid Meier mit seinem Softwarehaus Firaxis fieberhaft am inoffiziellen Nachfolger, denn die Rechte an Civilization liegen nach wie vor bei MicroProse.

Der Kommandostand jeder der sieben Parteien dient als Hauptmenü. Links sind Optionen, unten rechts geht es zur Übersichtskarte.

Der Spielgemeinde dürfte das völlig egal sein, denn wenn irgend jemand das Zeug dazu hat, einen würdigen Nachfolger für Civilization auf die Beine zu stellen, dann ist das kein Geringerer als Sid Meier persönlich. Kein Wunder also, daß die Augen aller Civilization-Fans auf Alpha Centauri gerichtet sind. Schließlich beginnt es genau an dem Punkt, an dem Civilization endet. In einem riesigen Raumschiff brechen über zehntausend Kolonisten von der Erde zum benachbarten Sternensystem Alpha Centauri auf, in dem man einen erdähnlichen Planeten vermutet.

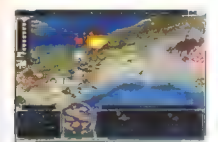
Lichtjahre voraus

So eine Raumfahrt ist kein Katzensprung. Es dauert Jahre, bis die Kolonisten an ihrem Zielpunkt eintreffen. Während der Reise bilden sich sieben Gruppierungen mit gemeinsamen Interessen. Dazu gehören unter anderem Industrielle, Forscher, Ökologen und Militärs. Als es dann endlich zur Landung auf dem Planeten kommt, gehen die einzelnen Gruppen getrennte Wege, statt wie erwartet zusammenzuarbeiten. Die ersten Konflikte sind vorprogrammiert, denn jede Partei versucht sich natürlich das beste Land zu sichern und ist auf den Erfolg der Konkurrenten neidisch. Dieser höchst menschliche Wesenszug setzt sich eben auch Lichtjahre von der Erde entfernt noch durch.

Völkerkunde

Je nach Gruppierung, der sich der Spieler verbunden fühlt, genießt er spezielle Vor- und Nachteile. Das wirkt sich auf Forschung, militärische Einheiten, Produktion oder Erträge der Landwirtschaft aus. Wie schon in Civilization läßt sich durch geschickte Diplomatie so manche Schwachstelle der eigenen Partei übertünchen oder gar wettmachen. Um den Austausch von Erfindungen und Handel muß sich der Spieler schon bemühen,





Diese Grafik dient nur zu Testzwecken, um die Spielbarkeit und Balance der sieben Fraktionen aufeinander abzustimmen.



Jede Einheit basiert auf 3D-Gittermodellen, damit das endgültige Resultat so plastisch wie nur möglich wirkt.



Die Konkurrenz beschwert sich. Angeblich hat der Spieler Forschungsergebnisse zurückgehalten. Soll man Sanktionen in Kauf nehmen und die neuen Technologien nicht mit den anderen teilen?

wenn er nicht ins Abseits geraten will. Allerdings sind die sieben Gruppen nicht völlig zertrennt. Hin und wieder findet ähnlich wie in Master of Orion eine Versammlung mit Wahl des Oberhauptes statt. Eine Spielentscheidung fällt durch die Wahl nicht, aber der glückliche Gewinner darf einige Entscheidungen von globalen Ausmaßen treffen. Wetterkorrekturen könnten zum Beispiel einen Anstieg des Wasserspiegels nach sich ziehen. Während der Wahlsieger seine Städte sicher auf einigen Hügeln errichtet hat, säuft die Konkurrenz ab.

Terraforming

Eine hohe Bedeutung fällt in Alpha Centauri der Möglichkeit zu, die Welt nach eigenen Wünschen umzugestalten. Anders als in Civilization läßt sich unter hohem Aufwand nicht nur das Terrain ändern, sondern auch Land anheben und senken, wie das manche vielleicht noch von Populous kennen. Eine Bergkette rund um die eigenen Siedlungen dient als hervorragender Schutz vor schnellen Angriffen der Gegner. So ein Bollwerk ist aber schon eine Lebensaufgabe und nur unter enormem Aufwand zu bewerkstelligen. Normalerweise gibt es wichtigere Projekte, in die es sich eher lohnt, so eine große Menge an Ressourcen

INTERVIEW MIT SID MEIER

Der Spieleguru und Altmeister Sid Meier höchstpersönlich war in Deutschland zu Besuch, um sein neuestes Machwerk Alpha Centauri vorzustellen. Um genau zu sein, erklärte Sid das Spiel, während sein sechsjähriger Sohn es erstaunlich professionell präsentierte...



PC ACTION Was ist denn das Interessante, Neue an Alpha Centauri im Vergleich zu Civilization 2?

Sid Meier: Nun, Civilization blickte nur zurück und zeichnete so ein Bild, wie die Vergangenheit hätte aussehen können. Alpha Centauri hingegen zeigt eine mögliche Zukunft mit allen technischen Errungenschaften. Diese sorgen auch für zahlreiche neue Features.

PC ACTION Was steht im Vordergrund von Alpha Centauri? Mit was wird sich der Spieler die meiste Zeit beschäftigen?

Sid Meier: Größtenteils wird der Spieler seine Siedlungen verwalten und neue Einrichtungen bauen. Der wirtschaftliche Teil des Spiels ist zwar nicht wichtiger als Forschung, Diplomatie oder Militär, aber nimmt mehr Zeit in Anspruch.

PC ACTION Grafik ist speziell in einem Strategiespiel sicherlich nicht so wichtig wie der Spielinhalt, aber die Kartenansicht von Alpha Centauri sieht nicht ganz zeitgemäß aus.

Sid Meier: Ja, die momentanen Grafiken verwenden wir nur zu Testzwecken, um das Spiel bis ins Detail auszubalancieren. Die Weltansicht wird sich optisch noch entscheidend ändern. Die ersten neuen Screenshots davon können wir vermutlich schon in ein bis zwei Monaten präsentieren.

PC ACTION Eines der größten Mankos von Civilization 2 war der fehlende Mehrspieler-Modus. Wie viele Spieler werden denn im Internet oder über Netzwerk gegeneinander antreten können?

Sid Meier: In Alpha Centauri gibt es sieben rivalisierende Parteien, demnach können sieben Spieler auch über das Internet gegeneinander spielen. Wir werden auch eine Liga anlegen, so wie Blizzards Battle.Net für StarCraft.

PC ACTION Über das Internet ergibt sich damit automatisch die seit Diablo bestens bekannte Cheat-Problematik. Viele Leute meinen immer noch, sie wären die Helden, wenn sie zu unfairen Mitteln greifen und so ein Spiel gewinnen können.

Sid Meier: Auch wenn mir das Motiv dieser Leute nicht ganz klar ist, versuchen wir, Cheatern einen Riegel vorzuschieben. Dafür werden wir durch Checksummen usw. sorgen.

PC ACTION Welche Computerspiele spielst Du momentan privat?

Sid Meier (zu seinem Sohn gewandt): Hauptsächlich StarCraft und immer noch Diablo.

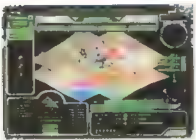
PC ACTION Dein Sohn präsentiert das Spiel wirklich sehr gekonnt. Er kennt das Spiel vermutlich besser als jeder andere außer Dir?

Sid Meier: Ja, er ist in den Testprozeß involviert. So konnten wir schon manchen Spielinhalt verbessern, weil er uns auf neue Ideen brachte.

PC ACTION Eine private Frage: Wie lange darf denn der Sohnemann jeden Tag vor dem Computer verbringen?

Sid Meier: Nun, wenn er seine Hausaufgaben erledigt hat, kann er solange spielen, wie er will. Um ehrlich zu sein, spielen wir sehr viel. Allerdings sehen wir dafür fast nie TV.

PC ACTION Vielen Dank für das Interview.



Ähnlich wie in Civilization dient ein Screen der Stadtverwaltung.

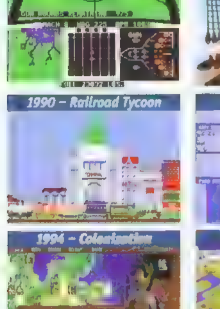


Alpha Centauri enthält natürlich auch eine Zoomfunktion.

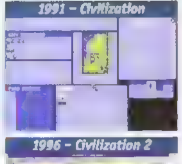
VERSPIELTE ERFOLGSSTORY

Die Lebensbeschreibung von Sid Meier liest sich eher wie eine Einkaufsliste eines qualitätsbewußten PC-Spielers als wie eine Biographie. Wenn auch nicht alle seine Titel zu richtigen Bestsellern wurden, so sorgten sie grundsätzlich für einen Innovationssprung im jeweiligen Genre. Hier nur die wichtigsten der über 20 Spiele, an deren Design Sid Meier nach seiner Mitbegründung von MicroProse 1982 maßgeblich beteiligt war:

1982 entsteht MicroProse; Sid Meier ist Mitgründer der renommierten Softwareschmiede.
1984 erscheint mit F-15 Strike Eagle die erste militärische Flugsimulation, die sich weltweit über 1 Million mal verkauft.
1985 wird Silent Service, die erste U-Boot-Simulation, veröffentlicht.
1987 gelingt mit Pirates! der absolute Durchbruch.
1990 Sid Meier's Railroad Tycoon setzt sich unausweichlich an die Spitze der WiSims.
1991 erscheint mit Sid Meier's Civilization ein Klassiker und Evergreen der Spielebranche.
1994 Sid Meier's Colonization bietet die strategische Tiefe von Civilization und beinhaltet zusätzlich die Besiedlung Amerikas als Story.
1996 Der zweite Teil von Civilization erscheint und schlägt alle Rekorde.
1997 Sid Meier verläßt MicroProse und gründet seine eigene Firma Firaxis. Das erste Spiel ist Sid Meier's Gettysburg, ein Echtzeit-Strategiespiel über den amerikanischen Bürgerkrieg.



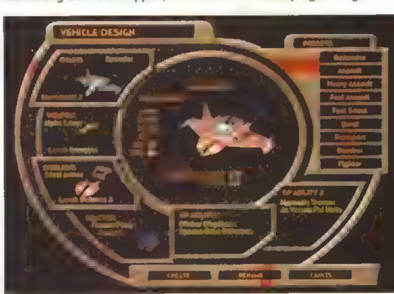








Der planetare Rat stimmt über Projekte ab. Hier geht es um die Verkleinerung der Polarkappen, wodurch der Meeresspiegel steigt.



Ein bestehendes Chassis läßt sich individuell mit Waffen, Schildern, Triebwerken und weiteren Spezialkomponenten ausstatten.

zu pumpen. Der Aufbau eines starken Militärapparats, natürlich aus reiner Vorsicht, ist meist vielversprechender...

Baukasten

Wissenschaft und Forschung erlauben den Einsatz neuer Technologien. In Civilization lief das Ganze noch sehr simpel ab: Mit der Erfindung des Schießpulvers durfte man sofort Musketiere rekrutieren. Auch hier lehnt sich Alpha Centauri eher an Master of Orion an. Normalerweise muß der Spieler erst selbst ein neues Fahrzeug entwerfen, das die neuen Komponenten enthält, um die Vorzüge der neuen Erkenntnisse auch zu nutzen. Das Gemeine in Alpha Centauri: Im Gegensatz zu Civilization ist es nur sehr schwer möglich, der Konkurrenz technologisch zwei Schritte voraus zu sein. Die Gemeinschaft der Sieben hat nämlich ein Anrecht auf den Austausch neuer Erfindungen. Geheimhaltung ist also der einzige Weg, den Vorsprung etwas länger zu wahren. Diese größtenteils schon aus anderen Spielen bekannten Features machen aus Alpha Centauri zwar kein übermäßig innovatives Spiel, aber die Kombination ist in jedem Fall hochinteressant.

Alexander Geltenpoth

Voraussichtlich: P100, 16MB RAM, Win95
Technik: DirectDraw, DirectSound
Multiplayer: 2 Sp., LAN, TCP/IP | Sprache: deutsch
Hersteller: Firaxis/Electronic Arts | Erscheint: Dezember 1998
☐ Action ☐ Rätsel ☒ Strategie ☐ Wirtschaft


Ubi Soft
NEW WORLD COMPUTING
Might and Magic VI
THE MANDATE OF HEAVEN
Die Legende ist zurückgekehrt
PC ACTION
„... DAS UNTER DEM STRICH DERZEIT BESTE ROLLENSPIEL.”
PC JOKER 6/98
„... FÜR VIELE WIRD MIT MIGHT & MAGIC VI EIN KLEINER TRAUM WAHR ...”
PC GAMES 6/98
AWARD
„... DAS ERSTE TOLLE UND RICHTIG DICKE, KLASSISCHE ROLLENSPIEL SEIT ETLICHEN JAHREN.”
POWER PLAY 6/9
GP AWARD
WWW.UBISOFT.DE



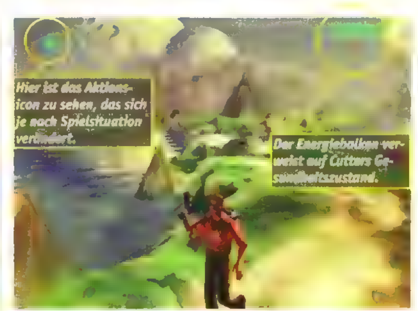
Outcast • Action-Adventure

TAUSENDSASSA

Tomb Raider 3, Indiana Jones, Messiah, Drakan, Trespasser, Outcast... Outcast? Genau, denn im November will das belgische Newcomer-Team Appeal Software mit eben diesem Titel in die Phalanx der 3D-Adventure-Blockbuster einbrechen. Wir behaupten: Die Chancen stehen hervorragend!



Jede der sechs Welten verfügt über mindestens ein Dimensionstor, in Adelpha die einzige Möglichkeit, längere Distanzen zu überbrücken.



Cutter läuft, sobald Sie den Joystick länger nach vorn drücken. Bei sanften Controller-Manövern schlendert er gemächlich dahin.

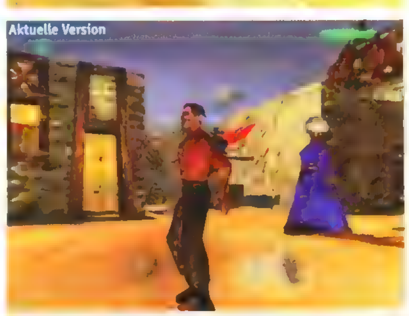
Im Jahr 2003 glauben die Wissenschaftler Wiliam Kaufmann und Anthony Xue, die Existenz von Paralleluniversen nachweisen zu können. Eine Art Transportersonde wird gestartet, und tatsächlich kehrt diese nach nur wenigen Stunden auf die Erde zurück. An Bord: Bilder einer fantastischen, fremden Welt – Adelpha (vgl. PCA 8/98), wie sich später herausstellen soll. Doch dann geschieht das Unglaubliche: Die Sonde explodiert und generiert ein winziges Schwarzes Loch, das Mutter Erde langsam zu verschlingen droht. Schnelle Rettung muß her, und genau hier kommen Sie ins Spiel. In der Rolle des Kommando-Offiziers Cutter Slade werden Sie mit einer zweiten Sonde zurück nach Adelpha gesandt, um dort nach der Ursache des Unglucks zu forschen. Tatsächlich gelingt der Husarenritt in die fremde Dimension – ein prächtiger Startschuß für ein aufregendes Abenteuer.

Wie sieht das denn aus?

Im Spielverlauf wird Cutter Adelpha für sich entdecken, das sich aus insgesamt sechs Regionen (siehe Kasten „Die Spielwelt") zusammenfügt. Nur wenn er das komplizierte Sozialgefüge der etwa 600 Einwohner des Staates begreift, können die ersten Quests gelöst und Gegner ausgeschaltet werden, für letzteres werden ihm später acht Waffensysteme zur Verfügung stehen. So weit, so ordinär – doch Outcast hat viel mehr zu bieten. Bereits auf den ersten Blick sticht die außergewöhnliche Optik ins Auge, die – durchaus genreunüblich – völlig ohne 3D-Harwarebeschleunigung auskommt. Appeal setzt vielmehr auf eine kombinierte Engine aus Voxeln und Polygonen. Alle sechs unterschiedlichen Regionen Adelphas, Städte, Tempelanlagen, Gebirgsketten und einzelne Räume, werden zunächst bis ins letzte Detail als Polygonmodell konstruiert, um dann später in eine Voxel-Umgebung umgerechnet zu werden, wie man sie seit fünf Jahren bereits aus NovaLogics Comanche-Spielen kennt. Alle beweglichen Objekte und auch die Charaktere werden jedoch weiterhin mit Vielecken dargestellt. Der Vorteil: Fließende Übergänge bei Höhenunterschieden, weiche Farbverläufe und ungeheure Detailtreue bei allen Objekten generieren den Eindruck, sich in einer lebendigen Umgebung zu bewegen. Transparenzen, Spiegelungen oder Blendeffekte berechnet Appeals Software-Engine trotz Echtzeit und 16 Bit-Farblast in Windeseile. Die maximale Auflösung von 512x368 Bildpunkten nimmt man gern in Kauf, wenn

Appeals Projekt Manager Olivier Masclef: „Marketing Manager sind zu einem großen Teil mitverantwortlich für die ganzen Klones. Sie wollen verständlicherweise kaum ein Risiko eingehen. Bei Appeal wollen wir aber keine Klones produzieren. Das größte Risiko, das Du eingehen kannst, ist doch, kein Risiko einzugehen."





Gegenüber dem Pumphosen-Outfit, das Appeal vor über zwei Jahren als Entwurf diente, zeigt sich Cutter heute deutlich modischer.

Cutter dafür bis zum Horizont blicken kann, ohne daß 3Dfx-typische Nebeleffekte die Sichtweite einschränken. Keine Frage: Outcast ist weit entfernt vom Höhlenabenteuer à la Tomb Raider – zurück in die freie, abwechslungsreiche Natur, heißt hier die Devise.

Triebtäter

Cutter Slade wurde von Appeal mit allen Bewegungsmustern ausstaffiert, die ein moderner Actionheld einfach in petto haben muß. Er kann rennen, springen, klettern, schießen, schwimmen, tauchen und sogar reiten, doch ohne die sprachliche Verständigung mit den Bewohnern Adelphas, den Zorks, wird er dennoch keinem Geheimnis auf die Spur kommen. Wie diese Einwohner aber auf Cutters Verhalten reagieren, bezeichnet jene ausgelutschte Worthülse, der so ziemlich jeder Programmierer, insbesondere von Echtzeit-Strategietiteln, hinterherhechelt: intelligent. Verantwortlich dafür ist das zentrale Programm-Tool „Game Artificial Intelligence with Agents" (GAIA), was frei übersetzt soviel heißt wie "KI-Verwaltungsprogramm auf der Basis von Parametern". Klingt kompliziert, sagen Sie? Stimmt, dabei ist die Idee, die dieser Appeal-Eigenentwicklung als Basis diente, denkbar naheliegend. Das Verhalten jedes einzelnen Nichtspieler-Charakters (NPCs) in Outcast wird durch beinahe natürliche Triebe (z. B. Selbsterhaltung, Hunger, Müdigkeit), Gemütseinstellungen (z. B. Neugier, Angst) und Wünsche (z. B. Geld verdienen, Information) gesteuert, die von GAIA definiert und kontrolliert werden.

„Wir werden Outcast nicht veröffentlichen, bevor das Spiel nicht 100prozentig ausbalanciert ist. Hey, Spiele sind teuer, und die Käufer erwarten für ihr Geld etwas Großartiges. Zu Recht!" Olivier Masclef

Sie leben!

Ein Beispiel: Reisbauer X verspürt soeben ein Hungergefühl, läßt daraufhin seine Sichel fallen und macht sich auf den Weg zum Gemüsehändler. Unterwegs wird er aber Zeuge einer wilden Schießerei zwischen Cutter und einigen Tempelwächtern. Sofort verfällt der friedliche Reisbauer in Panik, in seinem Inneren kämpfen die Parameter Hunger und Angst miteinander. Hätte unser Bauer X z. B. seit Tagen nichts mehr gegessen, würde er wohl seinen Weg dennoch fortsetzen, ungeachtet der Gefahr. Normalerweise aber würde

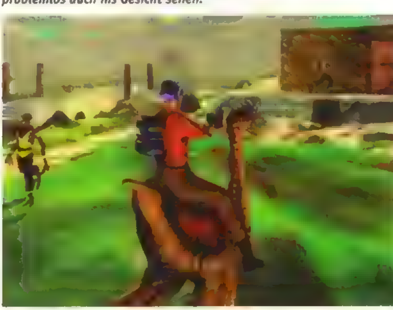
ANIMATIONS-STUDIE

An diesem Animations-Beispiel eines Twôn-Hâ, einer Art dressierbarer Reit-Echse, lassen sich nicht nur die einzelnen Bewegungsphasen erkennen. Bei einem genauen Vergleich zwischen zwei Phasen können Sie auch das doppelte Texturmodell erkennen, welches den Lebewesen in Outcast ihre Plastizität verleiht. Neben den aufgeklebten Furchen-Textures der Tier-Oberfläche verwendet Appeal zusätzlich das Bump-Mapping, das heißt, daß eine zweite Struktur berechnet wird, in diesem Fall das Unterhaut-Gewebe. Dadurch bilden sich während der Animation an bestimmten Hautstellen realistische Falten, die den dreidimensionalen Eindruck des Twôn-Hâ verstärken.





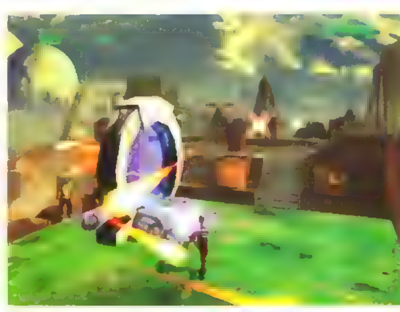
Mit Hilfe der stufenlos drehbaren Kamera können Sie Ihrem Helden problemlos auch ins Gesicht sehen.



Die Twôn-Hâ-Reittiere bestehen aus rund 2.000 Polygonen, alle Charactere – je nach Entfernung zur Kamera – aus 350 bis 800 Vielecken.

er wahrscheinlich flüchten. Begegnet er auf der Flucht Reisbauer Y, wäre dessen Neugier geweckt. Y würde vielleicht zunächst nach den Vorfällen fragen, vielleicht sogar selbst nach dem Rechten sehen oder von der Panik angesteckt werden, je nach der Ausgeprägtheit seiner Parameter Neugier, Information und Angst. GAIA vermag nicht nur etwa 300 Charaktere auf diese Weise gleichzeitig zu verwalten, sondern überwacht auch die Interaktion der NPCs untereinander und sogar Adelphas Wirtschaftssystem, was die perfekte Illusion einer lebendigen Welt herbeiführt. Ganz egal, wie Sie sich als Cutter verhalten, Ihre Umgebung wird entsprechend auf Sie reagieren und mit Ihnen interagieren.

Bestimmen, wo es lang geht...
Letztlich gelingt es Appeal durch GAIA sogar, einen völlig offenen Handlungsstrang zu arrangieren, der vom Spieler durch sein Verhalten beeinflußt wird. Einen Haken hat GAIA aber doch: Damit sich alle NPCs auf Dauer logisch verhalten, ist ein sehr exaktes Ausbalancieren der Verhaltensmuster notwendig. Dazu Hauptprogrammierer Yves Golet: „Wir legen bei allen Charakteren zwar


Unter wildem Beschuß stehend rettet, sich Cutter noch in das Dimensionstor. Outcast bietet auch ohne 3D-Beschleunigung tolle Effekte.

DIE SPIELWELT

Ihr Held Cutter Slate findet sich in einem Parallel-Universum wieder, das in sechs Regionen aufgeteilt ist, die wiederum durch Dimensionstore voneinander getrennt sind. Jedem Bewohner von Adelpha ist es gestattet, mit Hilfe der Tore in eine der anderen Welten zu reisen. Da nicht alle Landstriche gleich günstige Lebensbedingungen bieten, präsentieren sich einige Gebiete des Outcast-Universums inzwischen beinahe menschenleer, andere dagegen sind dicht besiedelt.

In die unwirtlichen Kämme des Okador-Gebirges verirrt sich nur selten ein menschliches Wesen. Allerdings gibt es hier Minen, in denen das Mineral Helidium von Gefangenen abgebaut wird.

Die Polarregion erhielt den vielsagenden Namen „Terra Blanca". Hier findet sich so gut wie kein menschliches Lebewesen, allerdings halten sich Gerüchte von Rebellenbanden. (Screenshotentwurf, an der Welt wird gearbeitet.)

Okashama beherbergt das größte Reisanbaugebiet und ist daher Hauptnahrungslieferant. Auf den Anhöhen zwischen den zahlreichen Flüssen und Seen wurden mehrere Tempel errichtet.

In den dicht bewaldeten Gebieten Okaars, im Südwesten von Adelpha, liegt die Wiege allen intelligenten Lebens auf dem Planeten. Heute treiben sich in den Wäldern nur noch marodierende Horden des Gandahar-Clans herum, die nicht allzu gut auf Besucher zu sprechen sind.

Im Sumpfgebiet leben die Zorks auf Hausbooten. Trotz des schwierig zu bebauenden Geländes finden sich hier dennoch kleinere Dörfer und Tempelanlagen, die als Pilgerstätten besonders beliebt sind.

Die Hauptstadt der Spielwelt beherbergt etwa 300 Einwohner. Rund um den Tempeldistrikt herrscht emsiges Treiben unter den Zorks. Hier, am Ausgangspunkt der Story, liegt die weltliche und religiöse Schaltzentrale Adelphas, hierher werden Sie nach Ihren Ausflügen in die Regionen auch wieder zurückkehren.

GELINGT APPEAL SOFTWARE DER GRIFF NACH DEN STERNEN?

Zum aktuellen Entwicklungsstand von Outcast stand uns Appeals Project Manager Olivier Masclef Rede und Antwort.

PC ACTION Kannst Du uns zunächst kurz über Deinen persönlichen Werdegang unterrichten?

Olivier: Für Infogrames arbeite ich nun seit vier Jahren. Ich war z. B. an der Entwicklung des Adventures Prisoner Of Ice beteiligt. Danach habe ich für Infogrames in Europa mehrere Teams betreut, bevor ich schließlich als Project Manager zu Appeal kam.

PC ACTION Mit welchem Spiel würdest Du Outcast am ehesten vergleichen? Gab es Vorbilder?

Olivier: Wir vergleichen Outcast eigentlich ungern mit anderen Spielen. Wir denken, daß unser Spiel ein neues Genrebild zeichnet. Outcast spielt sich einfach ganz anders als die meisten anderen Games. Es ist kein RPG, weist aber Rollenspiel-Elemente auf, es ist kein typisches Adventure, setzt aber auf eine Menge Puzzles, und schließlich ist es auch kein Action-Shooter, obwohl Cutter sich mit Waffen seiner Haut wehrt. Teilweise haben wir Elemente anderer Spiele für Outcast übernommen, diese direkte und intuitive Steuerung von Mario 64 hat uns z. B. beeindruckt. Ich glaube, was Outcast aber wirklich einzigartig für den Spieler macht, ist die völlige Bewegungsfreiheit in einer interaktiven Welt.

PC ACTION Wie erreicht Ihr das, ohne dabei den Handlungsfaden zu verlieren?

Olivier: Wir haben eine Story, aber der Spieler kann sich in ihr frei bewegen, da die ganze Umgebung auf ihn reagiert. Der Spieler bestimmt dadurch auch den Handlungsverlauf. Es gibt keinen vorgeschriebenen Plot, wie bei Prisoner Of Ice oder Monkey Island, wo Du einfach alles ausprobieren mußt, damit etwas funktioniert. In Outcast gibt es für ein Problem stets mehrere Lösungswege – alles, was Du benötigst, ist gesunder Menschenverstand. So ein offenes Konzept funktioniert natürlich nur mit entsprechender Technik. Das ganze Terrain muß überall perfekt sein, weil Du Dich darin eben frei bewegen kannst. Außerdem ist die KI ganz entscheidend, denn alle Charaktere müssen korrekt auf Dein Eingreifen in die Spielwelt reagieren.

Appeals Olivier Masclef will Risiken eingehen.

PC ACTION Wie kamt Ihr auf die Idee, ein solches Projekt anzugehen?

Olivier: Die Inspiration lieferten uns die großen Hollywood-Blockbuster wie Indiana Jones, Jurassic Park usw. Wir wollten genauso wie dort eine eigene Welt kreieren, in die der Spieler wie ein klassischer Held einfach hineingeworfen wird.

PC ACTION Warum habt Ihr dann ein Science Fiction-Szenario gewählt. Ist das nicht unnötig abstrakt?

Olivier: Ach, heuzutage kennt doch jeder unsere Erde wie seine Westentasche. Durch die Satelliten-Technik kannst Du doch im tiefsten Afrika den Buschmännern beim Colatrinken zusehen. Wir mußten uns also ein Szenario suchen, das den gewissen Hauch von Exotik vermittelt. Also erfanden wir Adelpha.

PC ACTION Die Frage muß jetzt natürlich kommen: Obwohl Outcast eine 3D-Welt simuliert, nutzt Ihr nicht die 3Dfx-Technologie. Warum?

Olivier: Ganz einfach, die heutige Generation der 3D-Karten ermöglicht uns einfach nicht die Leistung, die wir mit unserer Software-Engine erreichen. In Outcast erkundest Du offene Landschaften. Du kannst sehr weit sehen, gewinnst den Eindruck einer organischen Umgebung. Bis heute habe ich das bei keinem 3Dfx-Spiel gesehen. Klar ist diese Technologie gut, Du hast dort sehr schön texturierte Polygone, aber große, flache Polygone, ungeeignet zur Darstellung einer sehr, sehr detaillierten, realistischen Umwelt.

PC ACTION Wie steht's denn mit der Entwicklung? Liegt Ihr noch im Zeitplan?

Olivier: Oh Mann, ich kann nicht lügen, wir sind natürlich nicht im Zeitplan. Nein, ernsthaft, wir versuchen Outcast vor Weihnachten zu veröffentlichen, aber wenn es bis dahin nicht perfekt sein sollte, werden wir es auch nicht auf den Markt bringen.

PC ACTION Gibt es denn schon Ideen für weitere Appeal-Projekte nach Outcast?

Olivier: Ja – aber ich kann natürlich davon nicht viel verraten. Nur soviel: Unser nächstes Spiel wird wieder eine eigene Welt simulieren, in der der Spieler die Rolle des Helden übernehmen soll.

PC ACTION Vielen Dank für das Interview!

Cutter im Clinch mit ein paar Tempelwächtern. Einige Waffen zerschmettern sogar die Felsen, in diesem Fall ein taktischer Vorteil.

die Parameter fest, genauso schlimm wie realistisch ist aber, daß wir letztendlich nie genau wissen, welches Verhalten GAIA daraus ermittelt. Wir können immer nur vermuten, testen und die Stärke der Parameter dann erneut justieren." Olivier Masclef, Appeals Project Manager, will diesen Prozeß bis spätestens November abgeschlossen haben, definitiv beendet sind dann auch die Arbeiten an den letzten Szenariodetails und Animationen. Noch vor Weihnachten sollten Sie also mit Outcast rechnen können, vielleicht erleben wir dann ja in der Tat die Geburtsstunde einer völlig neuen, tatsächlich interaktiven Gattung von PC-Spielen.

Christian Bigge

Minimum-System	P133, 16 MB RAM, Win95		
Technik	DirectDraw, DirectSound, CD-Audio		
Multiplayer	Keine Multiplayer-Opt.	Sprache	deutsch
Hersteller	Appeal/Infogrames	Erscheint	November 1998

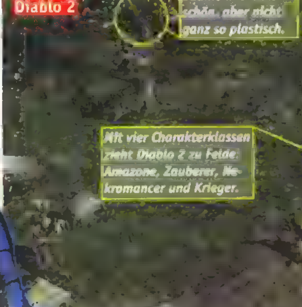
☒ Action ☒ Rätsel ☐ Strategie ☐ Wirtschaft

LMK – Legenden der Magierkriege • Rollenspiel/Action



TEUFELS ZORN

Auf der E3 blickte Attic der Konkurrenz auf den Pferdefuß, doch Diablo schockierte nicht, sondern spornte Grafiker und Programmierer an. Nur zwei Monate später können Sie exklusiv bei uns die Ergebnisse bestaunen – und die lassen sogar Blizzards Teufelswerk zuweilen alt aussehen.



Diablo 2

Bäume in Diablo 2: schön, aber nicht ganz so plastisch.

Mit vier Charakterklassen zieht Diablo 2 zu Felde: Amazone, Zauberer, Nekromancer und Krieger.

Auch die Steine wirken etwas weniger markant.

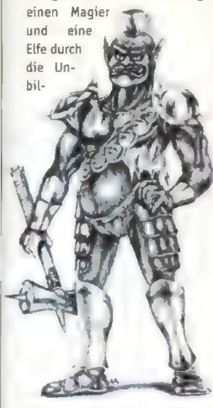
LMK

Nur drei Charakterklassen bei LMK: Elfe, Zauberer und Krieger, aber dafür steuern Sie alle gleichzeitig.

Durch das Lightsour- … sionaler Eindruck.

… ken regelrecht „schwer".

Sollten Sie zu den aufmerksamen PCA-Lesern gehören, wissen Sie schon so einiges über LMK, das sich ebenso unkompliziert steuert wie Diablo. In der Ausgabe 4/98 erfuhren Sie, daß es sich bei der Co-Produktion von Attic und den belgischen Larian Studios um einen actionlastigen Rolli aus dem DSA-Universum handelt. Rund 400 Jahre vor der Nordland-Trilogie führen Sie einen Krieger, einen Magier und eine Elfe durch die Unbillen der Magierkriege, einer geheimnisvollen Seuche auf der Spur. Sie werden mit zahlreichen Quests, etwa 450 Charakteren, 40 Monsterklassen und einer 100 Bildschirme großen Spielwelt konfrontiert, in der alle Lebewesen so nebenbei auch noch ihr Eigenleben führen – ausstaffiert mit einer gehörigen Portion Künstlicher Intelligenz und Sozialverhalten.



Alle Spielfiguren von LMK werden erst gescribbelt, dann mit Polygonen nachgebaut.

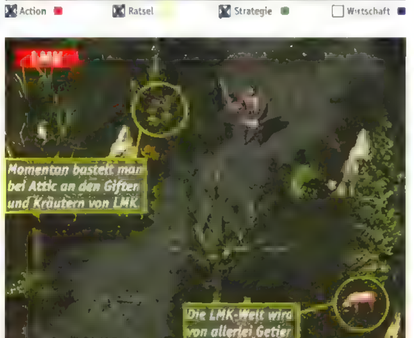
Prachtstück

So weit, so fantastisch, doch wie LMK in den letzten Wochen technisch verbessert wurde, sprengte selbst unsere Erwartungen. Im Screenshot-Vergleich zu Diablo 2 können Sie selbst in Augenschein nehmen, daß brillante SVGA-Optik noch heute mit vielen Voodoo-Effekten mithalten kann. Das Faszinierende: Trotz der aufgebohrten Light Sourcing-Effekte, der Umstellung der kompletten Farbpalette von 8 auf 16 Bit (ca. 65.000 Farben) und gleichzeitiger Steigerung der Objektanzahl soll sich LMK sogar noch zügiger spielen als die erste Betaversion, nicht zuletzt, weil Ihren Charakteren jetzt auch das schnelle Laufen beigebracht wird. Bei solchen Aussichten fällt das Warten auf die winterliche Verkaufsversion schwer – auch uns.

Christian Bigge

Voraussichtlich:	P133, 16MB RAM, Win95		
Technik:	DirectDraw, DirectSound, 3D-Sound, MMX-Support		
Multiplayer:	3 Sp. LAN	Sprache:	deutsch
Hersteller:	Attic/Larian Studios	[illegible]	4. Quartal 1998

☒ Action ☒ Rätsel ☒ Strategie ☐ Wirtschaft



Momentan bastelt man bei Attic an den Giften und Kräutern von LMK

Die LMK-Welt wird von allerlei Getier bewohnt.

DIE LMK-ENTWICKLER PACKEN AUS

Zu den Entwicklungsfortschritten bei LMK sprachen wir erneut mit Jochen Hamma, Attics Managing Director, und Swen Vincke, dem LMK-Projektleiter der belgischen Larian Studios.



V. r.: Swen Vincke, (Larian), Jochen Hamma (Attic).

PC ACTION Im ersten Vorschaubericht der PC Action lautete der offizielle Untertitel zu LMK noch „The Lady, the Mage and the Knight", kurz darauf wurde dieser in „Legenden der Magierkriege" umgetauft. Wie kam es dazu?

Jochen: Wir wollten einerseits eine einheitliche internationale Bezeichnung, die LMK sein wird, andererseits werden wir mit Untertiteln in den Ländern arbeiten, da wir mit lokalisierten Versionen bisher immer bessere Erfahrungen gemacht haben als mit einem englischen Titel, der weltweit oktroyiert wird. In Deutschland haben wir den Untertitel mit den DSA-Autoren von Fanpro festgelegt. Der Untertitel „Legenden der Magierkriege" kommt einfach daher, daß LMK in der DSA-Zeit der Magierkriege spielt, die ca. 400 Jahre vor der DSA-Trilogie stattfanden. „Legenden" deutet darauf hin, daß sich außer der LMK-Story noch andere Geschichten zu dieser Zeit ereignet haben, die in der DSA-Welt teilweise überliefert wurden, teilweise noch bekannt werden. LMK wird seinen Beitrag hierzu leisten.

PC ACTION LMK scheint insbesondere grafisch einen großen Schritt vorangekommen zu sein und erweckt sofort die Assoziation mit Diablo 2. Wieso habt Ihr Eure bis dato schon gute Engine noch einmal umgestrickt?

Swen: Mit all den Features der LMK-Engine wie Light-Sourcing, Schatten etc. gab es natürlich auch mehrere Probleme. Man muß es schaffen, diese Features auf einer vernünftigen Minimalplattform zu realisieren. Wenn Konkurrenzspiele von LMK auf Messen auf einem Pentium 400 vorgeführt werden, dann hat das seinen Grund. Wir haben uns nach den Erkenntnissen zum Thema Engine-Speed darauf konzentriert, die Engine so zu ändern, daß sowohl die Grafik-Features erhalten bleiben als auch auf langsameren Rechnern ein Spielen noch möglich ist.

Jochen: Ohne zuviel zu verraten, wußten wir, daß die LMK-Engine in der Lage ist, alles zu bieten, was man braucht, um gute Grafik rüberzubringen und sich hinter der Konkurrenz nicht verstecken zu müssen. Wir werden aber durch die von Swen angesprochenen Änderungen und Verbesserungen programmtechnisch hier und da einen draufsetzen können. Eine wichtige Frage, der wir uns bei der Engine-Verbesserung stellten, war: Was ist eine tolle 16/32 Bit-Grafik-Engine wert, wenn man ein gutes Spiel damit macht und eine schöne Story implementiert, aber einen Teil der Features der Engine (z. B. zusätzliche Farbtiefe, skalierbare Auflösung) nicht voll nutzt? Die Grafiken vom April/Mai dieses Jahres waren überwiegend automatisch konvertierte 8 Bit-Grafiken einer früheren Version und damit nicht besonders beeindruckend. Die Überarbeitung derselben war jedoch stets unsere Absicht, nur braucht man natürlich etwas Zeit für die Bearbeitung ganzer Bereiche, um erste Screenshots präsentieren zu können.

PC ACTION Hat sich spielerisch auch noch etwas getan?

Swen: Wir haben versucht, die Aktionsgeschwindigkeit zu erhöhen. d. h. daß der Charakter unmittelbarer gesteuert wird und das Game-Tempo erhöht wurde. Dadurch fühlt sich der Spieler stärker in die Vorgänge der Welt involviert, seine Verbundenheit mit dem Spiel steigt. Gleichzeitig ist der Spieler jedoch niemals so überfordert, daß er die Vorgänge der Welt und die Aktivitäten von NPCs oder Monstern nicht mehr realisieren konnte. Vielmehr haben wir den Eindruck, daß durch die Tempo-Erhöhung eine Bewußtseinserhöhung für die KI-Features eingetreten ist, auch wenn das paradox klingen mag.

PC ACTION Woran arbeitet Ihr gerade, und wollt Ihr noch etwas verbessern?

Swen: Neben dem Versuch, das Objektsystem noch extensiver einzusetzen, werden wir die Implementierung der KI-Features noch stärker vorantreiben und das Game dann abschließen und feinabstimmen.

Jochen: Eine neuere Steuerung haben wir eingebaut, schnell laufen können werden die Charaktere wohl auch, und es gibt in Kürze viele schöne Kräuter, Gifte etc. zu testen. Erste Multiplayer-Tests laufen, und grafisch wird neben der Überarbeitung der Weltgrafik an Cut-Scenes und am letzten Schliff der Protagonisten LMKs gearbeitet. Schlußendlich hoffen wir, die Dialoge bald implementiert zu haben, mit den Sprachaufnahmen zu beginnen und viel, viel Spaß beim Testspielen zu haben, nachdem das Projekt uns die wenigen Sonnenstrahlen, die diesen Sommer hier ankommen, kaum genießen läßt.

PC ACTION Wann dürfen wir mit der Veröffentlichung rechnen?

Jochen: Im vierten Quartal 1998.

PC ACTION Vielen Dank für das Interview und frohes Schaffen!

C&C3: Operation Tiberian Sun • Strategie

DER DRITTE



STREICH



In ihren unterirdischen Kommandobunkern hat die Bruderschaft von NOD durch Experimente mit den Tiberium-Kristallen eine neue Generation von Soldaten gezüchtet: die fürchterlichen Kommando-Cyborgs.

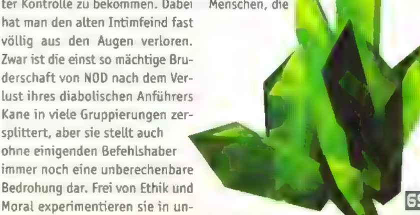
Diabolischer Flammenwerfer: Die Zunge des Teufels.

Dank der automatischen Tore müssen die Zugänge zur Basis nicht mehr ständig bewacht werden.

Neben dem grünen Tiberium kennt C&C 3 auch noch das wertvollere, aber auch gefährlichere blaue Tiberium.

Fast alle Jahre wieder dürfen sich Echtzeitstrategen über die Fortsetzung des Westwoodschen Dauerbrenners Command & Conquer freuen. Und das Jahr 1998 scheint diesmal ein ganz besonderes Exemplar parat zu haben. C&C 2: Alarmstufe Rot war ja nur „irgendwie" ein Nach-folger und thematisch sogar ein Vorgänger zum weltweit erfolgreichsten Echtzeit-Strategiespiel C&C: Der Tiberiumkonflikt. Im Oktober soll nun die wahre nächste Generation das große Erbe antreten.

Die Ereignisse um Operation Tiberian Sun katapultieren Sie in das frühe 21. Jahrhundert, rund 60 Jahre nach C&C 2: Alarmstufe Rot und 20 Jahre nach C&C: Der Tiberiumkonflikt. Trotz des Sieges der GDI über die Bruderschaft von NOD hat sich die Erde in einen unansehnlichen Ort verwandelt. Die fremdartigen Tiberiumkristalle haben sich schlagartig über den ganzen Globus ausgebreitet und weite Teile der Kontinente unbewohnbar gemacht. Unter dem Schutz der GDI rettete sich die Weltbevölkerung vor den schrecklichen Tiberium-Mutationen in die arktischen Gebiete. Die Wissenschaftler arbeiten derweil fieberhaft daran, das Wachstum der giftigen grünen Mineralien unter Kontrolle zu bekommen. Dabei hat man den alten Intimfeind fast völlig aus den Augen verloren. Zwar ist die einst so mächtige Bruderschaft von NOD nach dem Verlust ihres diabolischen Anführers Kane in viele Gruppierungen zersplittert, aber sie stellt auch ohne einigenden Befehlshaber immer noch eine unberechenbare Bedrohung dar. Frei von Ethik und Moral experimentieren sie in unterirdischen Höhlensystemen mit den durch das Tiberium hervorgerufenen Mutationen, um ihre Militärmaschinerie durch genetische Veränderungen noch tödlicher zu machen. Währenddessen ringen die GDI-Truppen um die Aufrechterhaltung der Ordnung in den noch bewohnbaren Gebieten. Neben GDI und NOD spielt die Zivilbevölkerung diesmal nicht nur eine Statistenrolle, sondern ist aktiver am Geschehen beteiligt. Zudem halten sich hartnäckige Gerüchte, daß es „dort draußen" auch noch andere Lebensformen gibt. Die Rede ist von den „Vergessenen", umherstreifende Nomaden-Menschen, die





Die Nachteinsätze gehören zu den spannenden Neuerungen, die sich Westwood hat einfallen lassen.

BEWÄHRTE MENÜFÜHRUNG

1 *Tiberium-Credits*
2 *Rote NOD-Basis*
3 *Blaues Tiberiumfeld*
4 *Weiße neutrale Stadt*
5 *Grünes Tiberiumfeld*
6 *Weiße neutrale Stadt*
7 *Gelbe GDI Basis*
8 *Reperaturbefehl*
9 *Verkaufsoption*
10 *Stromversorgung an/aus*
11 *Wegpunkte-System*
12 *Einheiten-Baumenü*
13 *Gebäude-Bau-Menü*
14 *Energie-Status*

durch den Tiberiumstaub zu armen Geschöpfen mutiert sind. Auf der anderen Seite scheinen sich die Anzeichen zu mehren, daß eine außerirdische Lebensform die Erde heimgesucht hat.

Die GDI kommandiert ihre Armeen aus einer Raumstation, die sich im Orbit um den Globus befindet. NOD hingegen besitzt einen riesigen Kommandobunker tief unter der Erde. Die cineastischen Zwischensequenzen bestehen wieder aus einer Kombination aus gerenderten Animationen und gefilmten Video-Clips. Allerdings hat sich Westwood entschieden, auf die frühere Erzählweise in der Ich-Perspektive zu verzichten. Stattdessen kommt eine klassische Beobachterkamera zum Einsatz, die auch den eigenen Spielcharakter im Bild zeigt. Damit hoffen die Designer, Hintergrundgeschichte und Spiel noch enger zu verknüpfen. In Diensten der GDI übernehmen Sie die Rolle des Commander McNeil, der den versprengten NOD-Clans endgültig den Garaus machen soll. Der Name des NOD-Spielercharakters ist Slavik. Für ihn ist es wichtig, die zerstrittenen Brüder wieder zu einen. Schließlich besagen Überlieferungen und Gerüchte, daß nur auf diesem Weg der wahre Führer Kane wieder auferstehen kann. Beiden Protagonisten werden im Verlauf der Kampagne immer weitere Kompetenzen und Verantwortungsbereiche übertragen. Ein Novum ist, daß Westwood die Realbilder nicht nur vor der Blue-Box aufgenommen hat, sondern auch für das fünfminütige Intro den Set in die Wüste Nevadas verlegte. Mit James Earl Jones (Star Wars) und Michael Biehn (Terminator, Aliens) wurden sogar namhafte Hollywood-Größen engagiert.

Lebendige Umwelt

Die Auseinandersetzungen von GDI und NOD führen den Spieler in vier Gelände-Variationen: vegetationsreiches Marschland, felsige Wüstenebenen, arktische Eislandschaften und dichtbebaute Stadtsiedlungen. Die lebenden Stadtlandschaften zeigen Straßenschluchten, Wolkenkratzer und umherkreuzende Fahrzeuge. Die Zivilisten verhalten sich neutral, das heißt, keine der beiden Kriegsparteien ist in der Lage, dort etwas kontrollieren. Trotzdem können Sie dort mit Ihrem Waffenarsenal ganz schön Schaden anrichten, was sich aber auf den weiteren Spielverlauf unangenehm auswirken wird. Auf der anderen Seite dient ein enger Straßenkampf möglicherweise auch als taktische Option, die Sie für Ihre Zwecke nutzen können. In den Städten lassen sich unabhängige Krankenhäuser finden, in denen eigene Truppen wieder geheilt werden. Ob dies allerdings mit dem Willen des ansässigen Bürgermeisters geschieht, hängt vom eigenen Verhalten ab. Schließlich wissen sich auch die Zivilisten zu wehren. Ein noch unberechenbareres Element sind gefährliche Krea-

turen, die in der Wildnis ihr Dasein fristen. Manchmal nehmen die mutierten Geschöpfe Reißaus vor Ihren Truppen, ein anderes Mal greifen sie an.
In der arktischen Zone läßt sich beobachten, wie sich Wasserflächen zusehends mit Eis bedecken. Je nach Eisdicke können dann Infanterie oder auch schweres Gerät die neuen Wege nutzen. Gefährlich wird es, wenn der Gegner die Fläche beschießt und – „schwupps" – die halbe Armee in den Fluten versinkt. Gerade die sich ständig verändernden Landschaftsbedingungen zählen zu den bemerkenswerten Errungenschaften des neuen Command & Conquer, da sie Aufmerksamkeit erfordern und immer wieder neue taktische Möglichkeiten eröffnen. Fahrzeuge können auf weichem Untergrund zum Beispiel verräterische Spuren hinterlassen, die den Feind direkt zur Basis führen, oder bleiben einfach nur im tiefen Schnee stecken. Zufallsgenerierte Meteoritenschauer bringen unvorhersehbare Zerstörung und haben den Effekt, daß aus ihren Bruchstücken neue Tiberiumkristalle entstehen. Ionenstürme fegen von Zeit zu Zeit über die Erdoberfläche und machen alles HighTech-Equipment unbrauchbar. Orca-Helikopter können nicht aufsteigen, Stealth-Generatoren versagen den Dienst. Sie können Felsvorsprünge wegsprengen, ganze Waldgebiete niederbrennen oder Lawinen auslösen. Westwoods neue Welt macht einen sehr lebendigen Eindruck: In großen Schlachten hinterlassen die Explosionen große Krater im Untergrund, der dann nur noch schwer zu bebauen ist. Alle Ereignisse auf dem Monitor hat Westwood den Gesetzen eines physikalischen Modells unterworfen. Granaten rollen und hüpfen Abhänge hinab, und Wrackteile fliegen durch die Luft. Beschädigte Fahrzeuge verlieren bestimmte Fähigkeiten und holpern unter Funkensprühen und Qualmentwicklung zurück zur Basis. Geraten Sie dort einmal in Energie-Not, müssen Sie stromfressende Gebäude jedoch nicht mehr verkaufen, sondern können diese per Mausklick aus dem Netz nehmen.


Werden mit Spannung erwartet: die Jump Jet-Infanteristen der GDI.

Sind wieder ausreichend neue Kraftwerke gebaut, drücken Sie einfach wieder auf den „Power On"-Schalter. Eine neues Upgrade-System führt sogenannte „Pads" ein. Diese leeren Plattformen für Erweiterungsbauten sind bereits beim Bau eines Gebäudes in seinem Grundriß berücksichtigt. Einen Verteidigungsturm oder eine Radaranlage zum Beispiel bauen Sie in der einfachsten Ausstattung, bevor sie durch Upgrades


Schlechte Karten für die NOD-Einheiten: Ein Dutzend Schwebepanzer wird die Magnetbahn-Brücke in Sekundenschnelle zerstört haben.


Die Disruptor-Panzer verstärken den Strahl aus der Ultraschall-Kanone mit einem Spiegelsystem, das auf dem Heck montiert ist.

NEUE EINHEITEN



NOD

Chamäleon-Spion
Er hat die Fähigkeit, sich unsichtbar zu machen, ist aber in der schnellen Bewegung als Schatten auszumachen und dann extrem gefährdet, weil ohne Verteidigung. In die GDI-Basis eingedrungen, kann er Baupläne stehlen oder Sabotageakte vornehmen.

Cyborg
Neben seiner Bewaffnung verfügt diese Errungenschaft der Tiberium-Experimente über die Fähigkeit, sich in den ansonsten tödlichen Mineralfeldern zu heilen.

Flammenwerfer
Die Weiterentwicklung dieser tödlichen Waffen ist nun in der Lage, sich in den Erdboden einzugraben und dort fast unentdeckt auf den Feind zu lauern.

Mehr-Sprengkopf-Rakete
Dieses Geschoß ist mit zehn kleinen zielsuchenden Raketen ausgestattet, die sich je nach Feindaufkommen alle ein eigenes Opfer suchen.

Tunnel-Panzer
Er kann sich unterirdisch bis in die nächste GDI-Basis graben. Direkt steuern darf man ihn dabei nicht, sondern gibt einfach den Zielpunkt an und wartet auf seinen Durchbruch.

Tick-Panzer
Auch der Standard-Panzer der NOD kann sich in den Untergrund graben, so daß nur noch sein Geschützturm herausragt, was ihm einen Schild-Bonus einbringt.



Westwoods Renderingkunst: Einer der Schwertransporter „Carry All" transportiert einen Schwebepanzer direkt an die Front.

aufgewertet werden können. Dabei unterliegen die Aufrüstungen keinem linearen Entwicklungsbaum und dürfen jederzeit frei gewählt werden. Parallel dazu erhalten nun auch Einheiten durch Erfahrungspunkte einen unterschiedlichen Status. Je nach Kampferprobtheit reagieren sie anders: Ein ranghoher Infanterist beispielsweise wird schneller erkennen, wenn er in der schlechteren Position ist, und den Rückzug antreten. Dazu registriert das Spiel, welche Einheit welchen Gegner besiegt, und verteilt daraufhin Veteranenklassen. Manche Einheiten sind sogar in der Lage, auf diesem Weg ihre Fähigkeiten zu verbessern, schneller zu fahren, zu schießen oder mehr Lebenspunkte zu bekommen. Ein zusätzlicher Knopf in der Menüleiste weist auf ein weiteres neues Feature hin, mit dem es sich noch trefflicher taktieren läßt. OTS bietet erstmals im C&C-Universum den Einsatz von Wegpunkten zur Truppen-Steuerung an. Damit verbunden sind Patrouillen- und Bewachungsbefehle, die selektierten Einheiten gegeben werden können.

Flexible Strategien, multiple Taktiken

Erstmals in der C&C-Geschichte baut Westwood kein starre Kampagnenstruktur, sondern nutzt eine Art dynamischen Missionsbaum, wie er z. B. in Flugsimulationen verwendet wird. Immer noch können Sie zu Spielbeginn aus Einsatzalternativen wählen, aber die getroffene Entscheidung wird den weiteren Spielverlauf wesentlich stärker beeinflussen als bisher. Um eine wichtige feindliche Basis zu zerstören, können Sie den direkten Weg gehen und gegen einen übermächtigen Gegner antreten oder aber auch in einigen kleinen Einsätzen den Angriff auf die Basis quasi vorbereiten. Dann werden zuvor Nachschublinien oder Verteidigungsanlagen außer Kraft gesetzt, wodurch in der Hauptmission mit wesentlich weniger Widerstand zu rechnen ist. Mit Spannung erwartet werden dürfen auch die vielfältigen Aufgaben. Insbesondere die Nachteinsätze und Sabotageaufträge versprechen einige Abwechslung vom Genre-Allerlei. Ablenkungs- und Tarn-Manöver müssen dort ange-

NEUE EINHEITEN

GDI

Mit einem Düsenrucksack ausgestattet, können diese Soldaten sich mit kurzen Luftsprüngen nahezu in jeder Landschaft bewegen.

Amphibien-APC

Die Variante des Standard-Transporters kann bis zu 5 Infanterie-Einheiten sowohl über Land als auch über Wasserflächen transportieren.

Mobiler Tiefen-Sensor

Ein Warnsystem gegen die unterirdischen Tunnel-Panzer der NOD. Zwar kann keine zielgenaue Ortung erfolgen, um den Sensor stationierte Einheiten sollten aber beim Durchbruch nahe genug sein.

Scheibenwerfer

Eine Weiterentwicklung der Handgranaten sind kleine Scheiben, die viel exakter auf das Ziel zufliegen und beim Aufprall explodieren.

Schwebepanzer

Der hoovergetriebene Panzer kann auch Höhenunterschiede und Wasser ohne weiteres überqueren und ist mit Raketenwerfern ausgestattet.

Orca-Jäger

Die turbinengetriebene Helikopterart kann nun mit Luft-Luft-Raketen auch fliegende Ziele unter Beschuß nehmen.

Orca-Bomber

Der mit schweren Detonationskörpern ausgerüstete Bomber eignet sich mehr für das Bombardement größerer Flächen als für zielgenaue Angriffe.

Orca-Transporter

Fünf Infanterie-Einheiten können mit dem Cargolifter schnell ins Kampfgetümmel oder in Sicherheit gebracht werden.

Orca Carry All

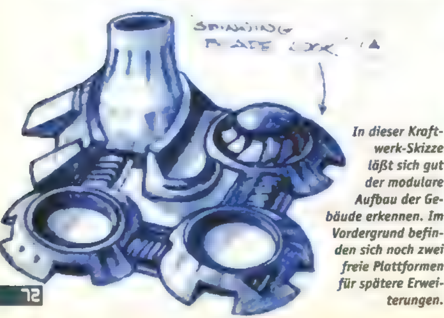
Aus dem Dune-Universum entliehen, kann der Carry All auch schweres Gerät schnell an die Frontlinien schaffen. Über eine besondere Option kann man ihn dazu anweisen, auf eine bestimmte Einheit besonders zu achten, die dann bei Feindangriffen schnell aus der Gefahrenzone geflogen wird. Praktisch, um seine Tiberium-Ernter zu schützen.

Angriffs-Mech

Wie ein Stahlkoloss steht diese motorgetriebene Einheit in den Reihen der GDI. Mit Raketen, Maschinengewehren und neuartiger Metall-Rüstung ausgestattet, sind sie die einzigen Landeinheiten, die über Mauerwerke hinwegschießen konnen.

Tiberium-Räumer

Die mutierten Tiberium-Bäume können insbesondere beim Bau der Basis oftmals im Weg stehen. Um sich dieses Problems zu entledigen, fällt diese Einheit die gefährlich spuckenden Vegetationswucherungen.



In dieser Kraftwerk-Skizze läßt sich gut der modulare Aufbau der Gebäude erkennen. Im Vordergrund befinden sich noch zwei freie Plattformen für spätere Erweiterungen.

NEUE GEBÄUDE

GDI

Mehr-Komponenten-Türme

Diese neue Verteidigungs-Einrichtung wird inmitten von Mauern plaziert. An ihrer Spitze befindet sich eine Plattform, die nach Wahl drei unterschiedliche Komponenten aufnehmen kann: Maschinengewehre, Luft-Boden- oder Luft-Luft-Raketen.

[illegible]

Eines der nützlichsten GDI-Gebäude. Es umspannt die gesamte Basis mit einer Art undurchdringlichem Kraftfeld. Dafür ist es sehr teuer, nur wenig gepanzert und kann von den Tunnel-Panzern schnell dem Erdboden gleichgemacht werden.

Modulare Kraftwerke

Auch die Gebäude für die Stromversorgung haben freie Plattformen, die nach und nach mit neuen Generatoren aufgerüstet werden können. Das spart Geld und wertvollen Platz.

Radar-Turm

Er kann ebenfalls mit drei Komponenten aufgerüstet werden, verfügt aber nur über zwei freie Plattformen. Je nach Situation muß der Commander hier die richtige Entscheidung treffen.

[illegible]

Mit diesem Gebäude steht der GDI die mächtigste sich im Orbit befindliche Strahlenwaffe zur Verfügung.

[illegible]

Mit den Informationen seiner Abtaststrahlen können die GDI-Einheiten entscheiden, von welchem Angreifer die größte Gefahr ausgeht.

[illegible]

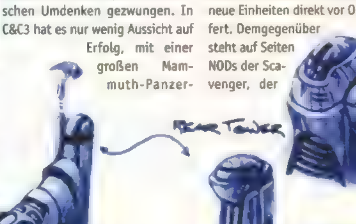
Damit können Späh-Dronen gebaut werden, die sich an die Fersen des Feindes heften und Informationen über Umgebung und feindliche Basis zurücksenden.



Erste Bilder von den Filmaufnahmen: James Earl Jones (Star Wars) mimt den GDI-General Solomon, unten sehen Sie Michael Biehn (Terminator, Alien) in der Rolle des Commander McNeil. Er ist Ihr digitales Alter ego auf Seiten der GDI.

wendet werden, um feindliches Radar auszuschalten oder Falschinformationen in das Kommunikations-System einzuschleusen. Derzeit sprechen die Designer von ca. 24 Missionen für jede Seite. Gewiefte Strategen könnten eine Kampagne aber durchaus mit 12 oder 15 Missionen erfolgreich abschließen.

Bombastisch die Ausmaße, die Ihre Armee annehmen kann. Bis zu 100 Einheiten können Sie auf einen Zug herumkommandieren. So mancher C&C-Veteran wird von Westwood allerdings zum taktischen Umdenken gezwungen. In C&C3 hat es nur wenig Aussicht auf Erfolg, mit einer großen Mammuth-Panzer-Formation den Feind einfach überrollen zu wollen. Die Vielzahl der aufeinander abgestimmten Waffengattungen wird andere Strategien erfordern. Schlagkräftige Trupps mit vielfältigen Fähigkeiten und flexible Mehrfronten-Angriffe haben voraussichtlich die meiste Aussicht auf Erfolg. Die Vor- und Nachteile verschiedener Kombinationen werden sich schnell herauskristallisieren. Ein kurzer Blick auf einige militärtechnologische Neuigkeiten macht dies klar: Die GDI verfügt mit dem Dropship über einen speziellen Technologie-Spediteur, der neue Einheiten direkt vor Ort abliefert. Demgegenüber steht auf Seiten NODs der Scavenger, der auf dem Schlachtfeld nach verwertbaren Wrackteilen sucht. Zurück in die Basis transportiert, können daraus neue Einheiten gebastelt werden. Der Clou dabei ist, daß auch Teile unterschiedlicher Einheiten zu einer neuen Waffengattung zusammengeschraubt werden können. Aus der intakten Tarnkappeneinheit eines Panzers und dem Antrieb eines Hoovercrafts kann so zum Beispiel ein Stealth-Hoover werden. Dieser Scavenger aber ist einer jener „neutralen" Bewohner des C&C-Universums, die erst angeworben werden müssen: Selbst entwickeln und bauen kann man ihn nicht. Dasselbe gilt für spezielle Kommando-Einheiten der GDI. Dieses Ausheben ursprünglich neutraler Beteiligter zieht sich durch das ganze Spiel und ist Teil der sich entfaltenden Hintergrundgeschichte. Wie intensiv Sie davon Gebrauch machen oder wie willig die Zivilisten sind, hängt auch von Ihrem sonstigen Verhalten ab. Fallen Sie mit Zeter und Mordio über eine Stadt her, werden sich die Bewohner wohl kaum für Ihre Sache erwärmen lassen. Vorsicht geboten ist bei einer neuen Abart des wertvollen Ressourcenminerals, denn nun gibt es auch blaues Tiberium, das noch viel giftiger, tödlicher und explosiver ist. Dafür bringt es beim Abbau auch mehr Credits ein und kann sogar direkt als Waffe eingesetzt werden, wenn beispielsweise ein vollbeladener Ernter damit in die feindlichen Reihen fährt. Mit besonderem Stolz spricht man bei Westwood in diesem Zusammenhang von den Errungenschaften der Harvester-KI. Die oftmals monierte „Dämlichkeit" der Erntemaschinen sei nun ein für allemal abgestellt. Selbstmörderische Schürf-Fahrten in feindlichem Gebiet soll es nicht mehr geben. Vielmehr sind die Harvester jetzt mit einem Alarmmechanismus ausgestattet, der Sie bei versiegender Ressource oder bei Feindkontakt sogar warnt.



Der Entwurf des Tempels von NOD zeigt einige Variationen über das Design des rückwärtigen Turmes.

Voxels und Spezialeffekte

Ein Teil des grundlegenden Designkonzepts ist es, den dritten

Teil der Serie in eine dynamische Umwelt zu versetzen. Der Spieler muß die Eigenarten des Terrains in seine taktischen Überlegungen miteinbeziehen. Brücken können können just dann zerstört werden, wenn sich der Feind auf der Überfahrt befindet. Scheinbar unterlegene Einheiten sogar eine große Armee in Schwierigkeiten bringen, die sich gerade auf einem zugefrorenen See befindet, indem sie die Eisfläche beschießen. Das heißt also, die Westwood-Kreativen haben von Beginn an veränder- und formbare Landschafts-Modelle in den Spielverlauf einkalkuliert. Möglich wurde dies durch die Verwendung der Voxel-Technologie zur Modellierung der Topographie sowie aller Einheiten. Die parallel zu C&C 3 entwickelte Grafik-Engine des Westwood-Adventures Bladerunner stellte ja bereits ihre Leistungsfähigkeit unter Beweis. Die Voxel-Technik benutzt dreidimensionale Pixel (durch Höhe, Breite und Tiefe definiert), womit es ein leichtes ist, die Position eines geometrischen Körpers in einem Raum zu beschreiben. Die Bestandteile eines Fahrzeugs können so unabhängig voneinander animiert und perspektivisch korrekt dargestellt werden: Während sich ein Panzer nach vorne bewegt, bleibt der Geschützturm frei schwenkbar. Die Bitmap-Optik der Vorgängerspiele bot nur wenige Perspektiven, die alle einzeln gezeichnet und dargestellt wurden. Der Vorteil gegenüber einer Darstellung mittels Polygonen liegt andererseits in der hohen Detailfülle in Relation zur niedrigen Prozessorbelastung, die mit den Voxels erreicht werden kann. Das ist der Hauptgrund, weshalb C&C 3 keinen Gebrauch von hardwaregestützter 3D-Beschleunigung macht und trotzdem noch auf gebräuchlichen Systemen (P166/P200) vernünftig spielbar sein wird. Trotzdem zeigt die 16 Bit-SVGA-Grafik ganz erstaunliche Effekte. Der Strahl der Ionen-Kanone bohrt sich mit voller Wucht in die morphende Erdoberfläche und erzeugt konzentrische Erdstöße, die nach außen treiben und alles in der Nähe befindliche kräftig durchrütteln. Seen und Flüsse zeigen



Strahlenwaffen im Einsatz: Mit einem Ionenwerfer-Schuß auf den Bauhof der Bruderschaft unterstützt die GDI ihren Angriff auf die NOD-Basis, die sowohl passiv als auch aktiv mit Laserstrahlen verteidigt wird.

während eines Sturmes die typischen gekräuselten Wasseroberflächen, und elektrische Zäune entladen sich spektakulär, sobald sich eine Einheit zu sehr nähert. Das Zauberwort heißt „dynamic lightning". In den Nachtmissionen erhellen Flutlichtanlagen die schwarzblaue Umgebung des Hauptquartiers, die Laserzäune der NOD tauchen die Umgebung in flirrendes rotes Licht, und sogar die Tiberiumfelder glimmen in blaßlichem Grün.

Was bei der Betrachtung der Spielgrafik außerdem ins Auge fällt, ist die veränderte Sichtperspektive. C&C 3: OTS spielen Sie aus einem Winkel von 45° über dem Untergrund. Das zugrundeliegende Kartenraster besteht damit nicht mehr aus Rechtecken, sondern aus gleichschenkligen Rauten. Nach Aussage der Leveldesi-

NEUE GEBÄUDE

NOD

Puls-Kanone

Dieses gewaltige Geschütz besitzt eine große Reichweite und kann die Elektronik feindlicher Truppen lahmlegen, die dann einige Zeit wehr- und bewegungslos verharren.

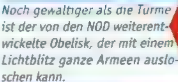
[illegible]

Anstelle solider Mauern verwendet die Bruderschaft diese energiestarken Barrieren, um ihr Hauptquartier zu schützen.

[illegible]

Sie fahren bei Bedarf aus dem Erdboden und verteidigen die Basis mit kurzen, schnellen Strahlenstößen gebündelten Lichts. Sehr nützlich ist, daß damit sowohl Land- als auch Lufteinheiten angegriffen werden können.

Obelisk



Noch gewaltiger als die Türme ist der von den NOD weiterentwickelte Obelisk, der mit einem Lichtblitz ganze Armeen auslöschen kann.

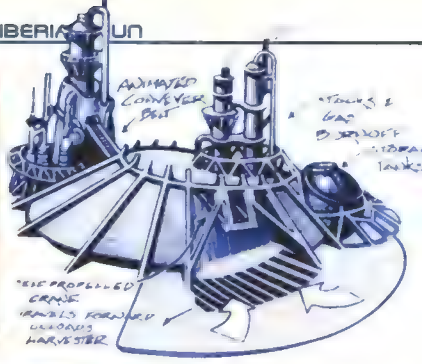
Tarnkappen-Generator

Das Gegenstück zu GDIs Verteidigungs-Generator kann die gesamte NOD-Basis unsichtbar machen. Dafür kostet seine Errichtung eine Unmenge an Credits und ist kaum geschützt.

Tempel von NOD

Die nukleare Fracht dieser Abschußbasis für Langstrecken-Raketen ist verheerender geworden. Vor dem Einschlag zerbirst sie in kleine Sprengköpfe.

Zwei frisch produzierte Cyborgs haben das Mannschaftsquartier „Die Faust von NOD" gerade verlassen und begeben sich an die Front.



Die Tiberium-Raffinerie der Bruderschaft wird mit rumpelnden Förderbändern und aufsteigenden Rauchsäulen animiert.



Der Disruptor der GDI zerbröselt seine Ziele mit einer Ultraschall-Welle.

Die 16-Bit-Grafikeffekte der Voxel-Engine brauchen sich vor keiner 3D-Beschleunigung zu verstecken, wie diese transparenten Explosionen unter Beweis stellen.

Die GDI-Truppen versuchen, eine der neutralen Städte gegen einen Artillerieangriff zu verteidigen.

gner sollen die neuen Missionskarten jetzt die doppelte Größe wie die des Alarmstufe Rot-Vorgängers haben. Schon in der Konzeptionsphase zu C&C 3 hat sich Westwood gegen eine frei rotierbare 3D-Engine entschieden, um die Spieler nicht zu sehr mit der immer neuen Orientierung zu beschäftigen. Stattdessen aber soll es wohl eine vergrößernde Zoomfunktion geben. Hoher Nachfrage haben sich bei Echtzeit-Strategiespielen immer die Map-Editoren erfreut. In C&C 3: OTS wird es einen solchen aber nicht geben, der korrekte Umgang mit der 3D-Voxel-Landschaft wäre zu kompliziert. Dafür gibt es zumindest beim Multiplayerspiel die Möglichkeit, neue Karten automatisch generieren zu lassen. Apropos: Auch die Fans ausschweifender Mehrspieler-Schlachten werden mit neuen Features bedacht. Eine Option namens „Harvester Schutz" macht die wertvollen Erntemaschinen unverwundbar, so daß Sie sich voll auf die Scharmützel mit dem Gegenüber konzentrieren können, ohne ständig auf das Wohlergehen des Harvesters achten zu müssen. Richtig bequem wird es für Internet-Spieler. Die Westwood-eigene Client-Software WChat wurde direkt ins Spiel integriert. Mit einer bestehenden TCP/IP-Verbindung ins Internet muß damit kein Task mehr gewechselt werden.

November 1998?

Sie sehen, der grundlegende Spielablauf hat sich nicht verändert. Auf beiden Seiten geht es in erster Linie darum, sich die Tiberiumvorkommen zu sichern, um über ausreichend Ressourcen zu verfügen. Parallel dazu bauen Sie eine stark gesicherte Basis auf und stimmen Ihr Truppenkontingent auf die landschaftlichen Gegebenheiten und die Vorgehensweise des Gegners ab. Allerdings haben C&C 3-Feldherren mit den vielen neuen Einheiten und Gebäuden weitaus flexiblere Möglichkeiten, Strategien auszutüfteln und die Truppen auf die unterschiedlichsten Marschrouten zu schicken. Daß das Spektakel zudem noch in einer State-of-the-Art-Optik erstrahlt, ist das Tüpfelchen auf dem i. Der Erscheinungstermin wurde mittlerweile schon in den November dieses Jahres geschoben. Bis dahin hält Sie PC Action natürlich über die Entwicklungsfortschritte auf dem laufenden und berichtet weiter über den dritten Streich der Westwood Studios.

Christian Müller

[illegible]	mind. P166, 32 MB RAM, Win95		
Technik	DirectDraw, DirectSound		
Multiplayer	LAN, TCP/IP, Modem/seriell	Sprache	deutsch
Hersteller	Westwood Studios/Virgin	Termin	November

☒ Action ☐ Rätsel ☒ Strategie ☐ Wirtschaft

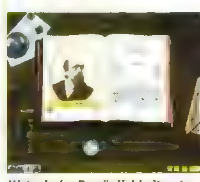

„NACH DREIEINHALB DURCHSPIELTEN LEVELN MUSSTE DER AUTOR DIESER ZEILEN GEWALTSAM VOM PC GETRENNT WERDEN ...“
PC PLAYER 6/98
„ALLES HARMONIERT PERFEKT: GRAFIK, HINTERGRUND, STORY, ANIMATION UND DER SOUND. HEART OF DARKNESS SPRÜHT VOR WITZ, CHARME UND PERFEKTION!“
play PLAYSTATION 7/98
„ALLES AN HEART OF DARKNESS VERLANGT NACH DEM VERGLEICH MIT ABENTEUERN AUF DER GROSSEN LEINWAND.“
Fun Generation 7/98
Fun Generation 8/98
9 von 10 Punkten
Mega Fun 8/98
GOLD AWARD 85 %
Next Level 8/98
TOPSPIEL 85 %
play PLAYSTATION 7/98
BEST BUY AWARD
9 von 10 Punkten
Power Station 8/98
CLASSIC AWARD 91 %
PlayStation Games 8/98
TOP GAME 86 %
PLAY TIP Note 1.8
Video Games 7/98
CLASSIC AWARD 88 %
PC Games 8/98
80 %
PC Action 7/98
85 %, GOLD AWARD
Bravo Screen Fun 7/98
Note 1
JETZT IM HANDEL
HEART OF DARKNESS
MACH DICH BEREIT, EINE WELT ZU ERFORSCHEN,
DIE DEINE VORSTELLUNGSKRAFT ÜBERSTEIGT –
DIE WELT IM HERZEN DER DUNKELHEIT.
ACTION-ADVENTURE
ocean
PC CD-ROM

Railroad Tycoon 2 • Strategie/WiSim

DAS MUSS KESSELN

Vor acht Jahren schlug der erste Teil ein wie eine Bombe. Kein Wunder, waren doch für das Spieldesign von Railroad Tycoon keine geringeren als „Mr. Civilization" Sid Meier und Bruce Shelley, heute Chef der Ensemble Studios (Age Of Empires), verantwortlich. Reicht der Nachfolger an die Qualität des ersten Teils heran?





Historische Persönlichkeiten treten auch in Railroad Tycoon 2 als Bahnmogule auf und führen ihre Unternehmen nach individuellen Richtlinien.

Am klassischen Konzept wurde von Phil Steinmeiers Firma PopTop Software nicht gekratzt. Als angehender Bahnunternehmer starten Sie mit dem Aufbau Ihrer Stahlroßlinie wahlweise in Europa oder Amerika, in der Betaversion standen genau jene vier Karten (Westen plus Osten Amerikas, Europa, England) zur Verfügung, die sich auch in der Ur-Version wiederfanden, weitere 20 Karten und zahlreiche Szenarien werden augenblicklich noch entwickelt. Historisch korrekt berücksichtigt die Simulation, die frühestens im Jahre 1804 startet und sich dann über die nächsten 200 Jahre erstreckt, technische Fortschritte und politische Vorkommnisse – stehen z. B. zu Beginn lediglich mickrige Pionier-Triebwagen und eine Basis-Industrie zur Verfügung, partizipieren Sie an der Folge von Neuentwicklungen, was auch weitere Geldquellen erschließt. Den schnöden Mammon verdienen Sie nicht nur durch den Transport von Gütern und Passagieren von A nach B, sondern wie gewohnt auch durch Börsenspekulationen. Historische Persönlichkeiten dienen hier als Führer der Konkurrenzunternehmen, Ihr Ziel sollte sein, einmal den gesamten Markt zu beherrschen, was Sie durch Übernahmen und Beteiligungen erreichen können.

Industrie 2000

Anders als beim Vorgänger müssen Sie beim Kneteschеffeln keinerlei Einschränkungen hinnehmen. Die Anzahl der möglichen Bahnhöfe ist nicht begrenzt, mit dem entsprechenden Portemonnaie können Sie auch jederzeit neue Firmen aus dem lukrativen Boden stampfen. Das Wirtschaftssystem ist diesmal komplexer und realistischer, jeder Warentransport hat Auswirkungen auf die Infrastruktur, die sich eigenständig entwickelt. Viele Industriezweige benötigen gleich mehrere Rohstoffe, um Güter zu produzieren, die dann ebenfalls in mehreren Betrieben weiterverarbeitet werden. Beliefern Sie z. B. eine Milchfarm mit Getreide, steigt die dortige Produktion, die Rohmilch kann später auch noch zu Milchprodukten



Vogelperspektive, simple Texturen, Hardwareanforderungen für 386er-PCs mit 16MHz – so präsentierte sich anno 1990 das Original. Machte nichts, hinter der aus heutiger Sicht tristen Fassade steckte jede Menge Spielspaß.

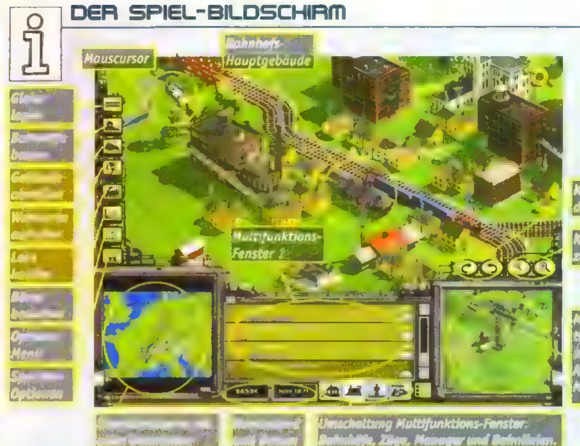


Bahnhöfe können Sie ausbauen. Wassertürme oder z. B. Drehbühnen dienen dem Zugbetrieb, mit Restaurants oder Hotels läßt sich zusätzlich Geld verdienen.



Im Startmenü legen Sie Szenario und Schwierigkeitsgrad Ihrer kommenden Karriere fest.

DER SPIEL-BILDSCHIRM



veredelt werden, die dann in den Städten reißenden Absatz finden. Ein lohnendes Geschäft!

Zu(g) schön...

Das Hauptaugenmerk der Entwicklung legte man bei PopTop auf die grafische Verbesserung. Alle Karten erstrahlen in 16 Bit-Farbtiefe in der Auflösung von 1.024x768 Bildpunkten, sind in sechs Stufen zoombar und lassen sich in 90°-Schritten drehen, was für Übersicht sorgt. Besonders in der Nahansicht sprüht der Tycoon 2 geradezu vor Charme. In der isometrischen Perspektive lassen sich die Blätter jedes Baumes erkennen, überall rauchen Schornsteine, und in den Waggons der zuckelnden Züge läßt sich genau deren Ladung ausmachen. Gleich 300.000 Polygone will die Software-Engine laut Phil Steinmeier gleichzeitig darstellen können – alle Achtung! Keine Frage, soviel Grafikpracht muß mit Prozessor-Power bezahlt werden, wahrscheinlich werden daher nur Besitzer von leistungsstarken Pentiums in den Genuß aller Details kommen. Diese lassen sich aber mehrstufig abschalten, so daß eine gute Optik bei ansprechender Spielgeschwindigkeit ab einem P133 realistisch erscheint.

Christian Bigge



Gitternetzlinien erleichtern den Bau neuer Trassen, der ganz intuitiv über Drag-and-Drop-Bedienung funktioniert.

DIE NEUEN FEATURES

Ganz ehrlich, viel hat sich nicht geändert im Vergleich zum Vorgänger. Eines verdeutlichte die spielbare Beta-Version aber nachdrücklich: Das geniale Spielkonzept von Sid Meier und Bruce Shelley hat bis heute nichts von seinem Glanz verloren. Dank deutlich verbesserter Grafik und der opulenten Multiplayer-Optionen dürfte einem Erfolg des Sequels von PopTop Software daher wenig entgegenstehen.

- *Auflösung von 1.024x768, 16 Bit-Farben*
- *Integrierter Editor für neue Maps*
- *Karten sind in 90°-Schritten drehbar und in 6 Stufen zoombar*
- *Realistische Karten aufgrund von Satelliten-Fotos erstellt*
- *Zeitlich angepaßte Industrieentwicklung + Originalzüge*
- *Eingebaute Kampagne + etwa 20 Terrainkarten*

KOMMENTAR

» Ich gebe es ja zu, von dieser spielbaren Beta war ich erst wegzubekommen, als mein europäisches Bahn-Imperium im Jahre 1860 durch einen grausamen Absturz des Systems zunichte gemacht wurde. Die Icon-gesteuerte Benutzerführung ist absolut gelungen, viel wichtiger erscheint mir aber, daß der Flair jener simulierten Pionierzeit voll eingefangen wurde. Daß weder Flugzeuge noch Autos die Züge blockieren, ist nach Transport Tycoon und Industriegigant zwar nicht mehr selbstverständlich, stört aber keineswegs. Mal sehen, ob PopTop Software auch das größte Manko des Vorgängers beseitigt. Dort ging nämlich nach ein paar Spielstunden die Übersicht flöten, mehr als 20 Züge zu kontrollieren artete dann in Arbeit aus. Liebe PopTops, löst dieses Problem bitte durch eine gute „Zug-KI", aber macht schnell. Los! «

Voraussichtlich:	P166, 16 MB RAM, Win95		
Technik:	DirectDraw, DirectSound		
Multiplayer:	32 Sp. LAN, 16 Sp. TCP/IP	Sprache:	deutsch
Hersteller:	PopTop Software/Take 2	Erscheint:	November 1998

☐ Action ☐ Rätsel ☒ Strategie ☒ Wirtschaft

Giants • 3D-Action

GRÖSSENWAHN



Je näher sich der Spieler am Geschehen befindet, desto mehr Polygone zeigt die Giants-Engine. Bei den Texturen sind kaum Unschärfen erkennbar.

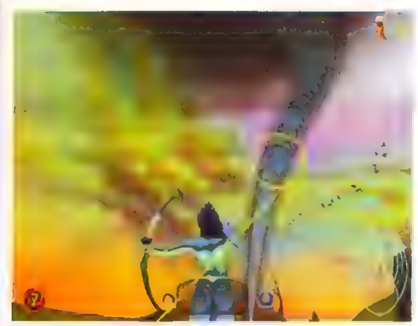
Licht- und Schatteneffekte lassen Kabuto enorm plastisch erscheinen. Man beachte die im Hintergrund brennende Sonne und die im Halbdunkel liegende Frontseite des Giganten

Ein zu groß geratenes und immer miesmuffliges Einsiedlermonster, fünf partysüchtige und reiselustige Space Aliens und ein hübsches Völkchen leichtgeschürzter Mädels – dies sind die Zutaten eines 3D-Action-Spiels, das für eine kleine Revolution im Genre sorgen soll. Verantwortlich dafür sind die Macher des Klassikers MDK.

Giants soll das gute Stück heißen, das die Planet Moon Studios um President Nick Bruty bis Ende des Jahres in die Läden bringen wollen. Es ist das erste Projekt, das die Truppe startet, nachdem sie Shiny Entertainment und „Mentor" Dave Perry verlassen hat. Nicht nur eine zeitgemäße Technik, sondern auch frische (und leicht verrückte?) Ideen sollen die Spielerherzen erobern.

Majorca-Touristen

Eine Rasse magiebegabter Amazonen – die Sea Reapers – lebt auf einer im Weltall schwebenden, wunderschönen Insel. Alles ist gut.



Wenn die Sea Reaper einen Tornado rufen, gibt es kein Halten mehr. Wer in den Sog gerät, stürzt unweigerlich zu Tode.



Gespielt werden kann auch in der Ich-Perspektive. Hier führt der Mecc-Leader seine Kumpanen in die Schlacht.

Alles ist prima. Bis eines Tages die fünf Außerirdischen Baz, Tel, Reg, Gordon und Bennett stranden. Das Quintett vom Planeten Majorca (kommt daher der Hang zur Partysucht?) wollte eigentlich nur Urlaub machen, ihr Raumschiff wurde dann aber vom berüchtigten, gigantischen Gibbon-Fisch angegriffen und mußte notlanden. Die fünf offensichtlich leicht proletisch veranlagten Meccaryns führen sich ziemlich unflätig auf, weil sie alles versuchen, ihr Gefährt wieder flott zu kriegen. Das wiederum nervt die Sea Reapers, die deshalb all ihre Zauberkraft zusammennehmen, um einen Giganten namens Kabuto zu schaffen, der gewissermaßen als Rausschmeißer fungieren soll. Dummerweise kommt dem Riesen der Gedanke, ein bißchen philosophisch zu werden. Was mach' ich hier eigentlich? Was ist der Sinn des Lebens? Solche oder ähnliche Fragen beschäftigen das Geschöpf. Es kommt schließlich auf die Idee, die Insel für sich zu beanspruchen. Ein Drei-Fronten-Krieg beginnt...

Ein bißchen Rollenspiel...

Der Spieler verkörpert Kabuto, die Sea Reapers oder die Meccaryns, wobei jede Partei Stärken und Schwächen hat. Die Sea Reapers regieren den Ozean, sind mit ihrem Schiff auf Gewässern schneller als alle anderen und besitzen magische Kräfte. Kabuto ist unglaublich stark und u. a. in der Lage, Brocken aus dem Boden zu reißen und als Wurfgeschosse zu verwenden. Und er kann Fallen bauen. Allerdings muß er ständig Tierchen fangen und fressen, um seine Muckis in Form zu halten. Die Meccaryns arbeiten als Team und setzen auf hochentwickelte Waffen. Der

DIE INSEL LEBT

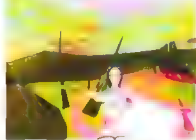
Neben allerlei anderem Getier bewohnen hauptsächlich vier Parteien die geheimnisvolle Welt, um die sich bei Giants alles dreht. Drei davon kann der Spieler übernehmen. Jede Partei hat andere Ziele. Die Ureinwohner, die Sea Reapers, wollen ihre Heimat zurückerobern. Dagegen möchten die gestrandeten Meccaryns eigentlich nur genug Energie und Ressourcen sammeln, um die Welt verlassen und zum Planeten Majorca zurückkehren zu können. Das Ziel des einsiedlerisch veranlagten Giganten Kabuto ist es, jeden aus seiner Nähe zu verscheuchen. Die Smarties sind kleine, possierliche Wesen. Wer nett zu ihnen ist, bekommt von ihnen neue Technologien.



Groß, stark und eigenbrötlerisch: Der Gigant Kabuto, einst von den Sea Reapers als Hüter der Insel geschaffen, erhebt nun selbst Anspruch auf die Welt. Der Riese ist nicht nur äußerst kräftig, sondern kann auch fiese Fallen stellen.



Klein, kämpferisch und teamorientiert: Die Meccaryns sind unfreiwillige Gäste auf der Insel. Sie arbeiten wie Söldner zusammen, beherrschen die Kunst der Tarnung und können sich wie ein Transformer zu einem Monster zusammenschließen.



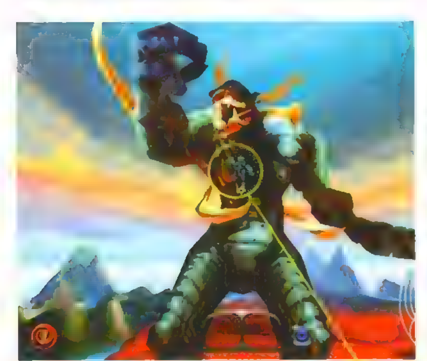
Zart gebaut, schnell und magiebegabt: Die Sea Reapers sind die Ureinwohner der Insel. Sie beherrschen den Ozean, können flinke Schiffe nutzen und u. a. bei Bedarf einen riesigen und verheerenden Wirbelsturm entstehen lassen.



Mickrig, schwach, aber hochintelligent: Die knuddeligen Smarties lieben das Dasein als Haustier, weil sich dann jemand um sie kümmert. Sie können Fallen, Zaubersprüche, Waffen, neuartige Gebäude und andere nützliche Dinge erfinden.



Um Kabuto der kraftspendenden Nahrung zu berauben, jagen die Meccaryns die Herden ihres übergroßen Widersachers.



Kabuto ist zwar mächtig kräftig. Die im Vergleich winzigen, fliegenden Meccaryns machen dem Giganten trotzdem das Leben schwer, weil sie so flink sind. Solche Duelle erinnern stark an den Filmklassiker King Kong.

Spieler kontrolliert den Boß und setzt die anderen als Wingmen ein, wobei die Kollegen lernfähig sind und somit Rollenspielelemente einfließen. In der ersten Erfahrungsstufe bleibt das Team vielleicht nur in der Nähe, um Feuerschutz zu geben. Später ducken sich die Kumpanen vielleicht schon, suchen Deckung hinter Bäumen oder umzingeln den Gegner. Außerdem können sich die Meccs tarnen und zu einem einzigen Wesen zusammenschließen, das Kabuto ebenbürtig ist.

Aus eins mach' drei: Ein Sea Reaper kann sich teilen und Gegner anschließend mit Flammenpfeilen beschießen.

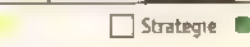
Ein Hauch Strategie...

Obwohl die Action bei Giants im Vordergrund steht, besitzt es auch strategische Momente. Wenn man z. B. die Meccs spielt und seine Teamkollegen retten soll, muß man schon mal eine Basis aufbauen und einige arbeitsame Kreaturen als Haustiere halten. Denn wenn man diese Wesen – meistens handelt es sich um die sogenannten Smarties – brav füttert und beschützt, belohnen sie den Spieler, indem sie wirkungsvolle neue Technologien und Zaubersprüche erfinden, die mächtiger machen. Der „Shadow Spell" mag z. B. hilfreich sein: Er ermöglicht es, den Schatten des Gegners unter Kontrolle zu bringen. Das körperlose Ding erhebt sich kurzerhand, um den Feind kräftig zu vermöbeln. Weil Giants sowohl bei der Grafik als auch beim Sound (3D-Effekte) auf dem modernsten Stand der Technik sein wird, könnte uns Weihnachten ein Knüller erwarten...

Harald Fränkel

Voraussetzung: mind. P166, 16 MB RAM, Win95
Technik: DDraw, D3D, Glide, DSound3D, CD-Audio, FFeedback
Multiplayer: LAN, TCP/IP, Modem/seriell Sprache: n.n.b.
Hersteller: Planet Moon Studios/Acclaim Termin: Dezember

[X] Action [X] Rätsel [ ] Strategie [ ] Wirtschaft



KING KONG ALS VORBILD

Was hat Giants mit King Kong gemeinsam? Wie „funktioniert" das Spiel? Nick Bruty, President der Planet Moon Studios, und sein Kollege Tim Williams (Creative Director) plaudern ein bißchen aus dem Nähkästchen...

Das Team der Planet Moon Studios hat eine nette Philosophie: „Wir wollen die besten Spiele der Welt erschaffen."

PC ACTION Welche Spiele haben Euch zu Giants inspiriert? Habt Ihr irgendwelche alten Lieblingstitel?

Nick Bruty: Ich würde noch immer Pong spielen, wenn ich ein altes, schmutziges Control-Paddle zwischen die Finger kriegen könnte. Wir mögen alle Arten von Spielen, aber nur wenige davon inspirieren uns wirklich. Wir wollen etwas gänzlich anderes versuchen. Ich mochte immer den alten King-Kong-Film, bei dem Kong auf dem Empire State Building stand und Jets und Helikopter bekämpfte. Daher kommen Kabuto der Gigant und die fliegenden Meccs.

PC ACTION Wie ist die Levelstruktur aufgebaut? Gibt es Level-Bosse oder andere Standardelemente eines Ballerspiels? Wie wird das Ganze in die Handlung eingebaut?

Tim Williams: Das Spiel bietet 30 unterschiedliche Inseln, die alle mit Strudeln verbunden sind. Immer wenn Du einen Level abgeschlossen hast, mußt Du Dich beeilen, den Strudel zu erreichen, bevor er sich wieder schließt. Auf den Inseln befinden sich herumwandernde, Schaf-artige Wächter, die sich um Kabutos Herden kümmern. Es gibt außerdem verschiedene Gefängnistürme und Folterstätten, in denen Smarties auf ihre Befreiung warten. Ferner existiert eine große Zahl von Stützpunkten, die reichlich mit Bonusgegenständen versehen sind. Der Spieler kann die Goodies stehlen oder die Basen einfach bis auf die Grundmauern niederbrennen. Im eigenen Stützpunkt befindet sich eine Energiequelle, die es um jeden Preis zu schützen gilt. Diese sind es auch, auf die Du es in den gegnerischen Basen abgesehen hast.





Kabutos Energiezentrum befindet sich direkt bei seinem Thron. Deshalb muß er diesen um jeden Preis beschützen.

Apache Havoc • Flugsimulation

TARNLANDSCHAFT

Alle Details an den Helikoptern werden nicht durch zweidimensionale Bitmaps, sondern durch [illegible]

Der berüchtigte „Nebeleffekt", um die Grafikdarstellung zu beschleunigen, ist passé. Die Landschaft erstreckt sich klar bis zum Horizont.

Razorbacks Grafik-Engine kann aus der Landschaftsoberfläche dreidimensionale Objekte herausragen lassen und tiefe Einschnitte graben. Dadurch entstehen Flußtäler, Waldlichtungen oder Straßenböschungen, die sich prima für den Hubschrauberkampf eignen.

MIT DEM TERRAIN ARBEITEN

PC ACTION Razorback ist ein unbeschriebenes Blatt in der Entwickler-Szene. Wie habt Ihr Euch zusammengefunden, und was habt Ihr bisher gemacht.

Kevin Bezant: Razorback wurde von Todd Gibbs, Dave Proctor, Matt Smith und mir gegründet. Alle haben wir einmal für Digital Integration gearbeitet, und unsere gemeinsame Softographie enthält Titel wie Tornado, Apache Longbow und Hind.

PC ACTION Die Optik von AH ist ziemlich cool. Auf welche Details habt Ihr besonders geachtet?

Kevin Bezant: Natürlich haben wir auf die gesamte Grafik-Darstellung geachtet, aber besonders gewidmet haben wir uns der Landschafts-Modellierung und den Details aller Fahr- und Flugzeuge. Grundsätzlich wollten wir eine Spielumgebung erschaffen, die den Anforderungen der Niedrig- und Langsam-Flugeigenschaften eines Helikopters gerecht wird.

»Wir wollen eine Spielumgebung schaffen, die den Niedrig- und Langsam-Flugeigenschaften eines Helikopters gerecht wird.«

PC ACTION Wieviele Fahr- und Flugzeuge habt Ihr denn in AH reingepackt, und wie detailgenau sind die umgesetzt?

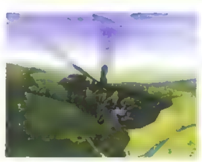
Kevin Bezant: Insgesamt gibt es 52 Vehikel: 12 Hubschrauber, 8 Flugzeuge, verschiedene Panzer,

Bereits in der letzten PC Action berichteten wir kurz über Empires neuen Hubschrauber-Simulator Apache Havoc. Schon die ersten Infos und Screenshots sahen so vielversprechend aus, daß wir kurzerhand dem Entwicklerteam Razorback in Oxford, England einen Besuch abstatteten.

Die vier Jungs kennen sich schon lange. Kevin Bezant, Todd Gibbs, Dave Proctor und Matt Smith haben bereits bei Digital Integration zusammengearbeitet, bevor die Idee reifte, eine eigene Entwicklungsfirma zu gründen. Knowhow hat sich das junge Team mit den Arbeiten an DIs Tornado, Apache Longbow und Hind verschafft, jetzt wollen die Engländer den ersten Simulator nach ihren eigenen Vorstellungen programmieren. Die Protagonisten-Wahl fiel dafür auf den amerikanischen AH64D Longbow und sein russisches Gegenüber, den Mi-28N Havoc.

Einsatztaktik Niedrigflug

Apache Havoc (AH) versetzt die beiden schweren Kampfhubschrauber in zwei sich dynamisch entwickelnde Kampagnen. Trotzdem liegt ein Hauptaugenmerk bei der Entwicklung auf dem Multiplayer-Spiel. Denn zum Gesamtkonzept gehört ein zweiter Simulator, der mit AH zusammen ein besonderes Paket abgeben soll. Razorbacks nächste Simulation, Comanche Hokum, steht schon auf dem Plan und addiert im Multiplayer-Spiel die beiden gleichnamigen Späh-Helikopter mit AH in ein gemeinsames Szenario. Alles noch Zukunftsmusik, denn erst einmal muß sich AH erfolgreich in die Lüfte schwingen und sich gegen die starke Konkurrenz von Jane's (Longbow 2) und Mindscape (Team Apache) durchsetzen. Dafür bietet Razorback gleich eine Reihe von Features auf, die das Genre wieder ein Stück realistischer machen werden. Im Mittelpunkt der neuen Ideen steht zum einen das dynamische Wetter- und Tageszeit-System, zum anderen wird AHs Grafik-Engine erstmals die besonderen Bedingungen des hubschraubertypischen Niedrigflugs ins Spiel bringen. Mit einer





Razorback simuliert Tages- und Nachtzeiten. Hier sehen Sie einen russischen Havoc im hellen Tageslicht (links) und in der frühen Abenddämmerung.



Erstreckt sich eine Mission über den Tageszeitenwechsel, schaltet sich die Cockpitbeleuchtung (hier die des Apache) automatisch zu oder ab.

Luftverteidigungs-Stellungen, Artillerie, Transportfahrzeuge, Flugzeug-Träger, Fregatten und Hovercrafts. Jedes Fahrzeug ist dabei genauestens modelliert und wird anschließend texturiert. Zum Beispiel besteht der Flugzeug-Träger der Kiev-Klasse aus mehr als 5.000 Polygonen. Der Vorteil dieser Art der Modellierung besteht darin, daß wir viele Einzelelemente zu einem großen Ganzen verbinden können. Unsere Fahrzeuge haben echte Räder, die Spuren hinterlassen, verschiedenartige Haupt- und Heckrotor-Blätter, funktionsfähige Fahrgestelle und Türen sowie detaillierte Radaranlagen.

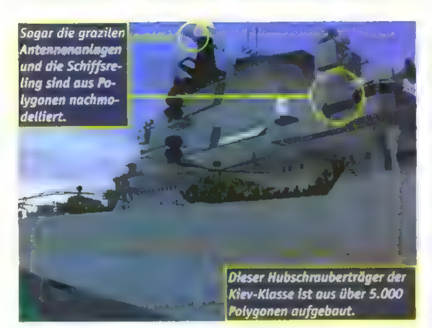
»Ein Flugzeugträger der Kiev-Klasse besteht aus mehr als 5.000 Polygonen.«

Jedes Luft- und Boden-Fahrzeug haben wir mit einem realistischen Waffenverhalten ausgestattet, d. h. die Waffen werden wie bei den realen Vorbildern abgefeuert und lösen sich entsprechend aus ihrer Verankerung. In manchen Fällen werden deshalb die Waffensysteme besonders detailliert ausgearbeitet sein, um so zu funktionieren.

PC ACTION *Was sind denn die speziellen Anforderungen, die bei der Umsetzung des langsamen Niedrigfluges beachtet werden müssen?*

Kevin Bezant: Erst einmal muß eine 3D-Landschaft programmiert werden, die dem Spieler im Niedrigflug das richtige Geschwindigkeitsgefühl gibt. Sie muß außerdem so dreidimensional sein, daß sich aus der Oberflächenbeschaffenheit echte Sichtlinien ergeben, die dem Spiel eine ganz andere taktische Tiefe geben. In den meisten Flugsimulationen wird die Landschaft mit einem regelmäßigen Raster aus Dreiecken aufgebaut. Das funktioniert bestens bei den schnellen Jet-Simulationen, in denen sich die meisten Aktionen in großer Flughöhe abspielen und man nur selten die blockige Darstellung des Bodens zu sehen bekommt. In Apache Havoc ist die Landschaft völlig unregelmäßig, Charakteristiken wie Wälder ragen aus der Landschaft heraus, und Straßen oder Flüsse sind hineingeschnitten. Das erschafft eine Topographie, mit der der Pilot arbeiten kann, um nicht vom feindlichen Radar entdeckt zu werden. Ein weiterer Vorteil dieser

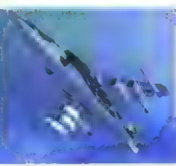
»Oberflächencharakteristiken wie Wälder ragen aus der Landschaft heraus, Straßen oder Flüsse sind hineingeschnitten.«



Sogar die grazilen Antennenanlagen und die Schiffsreling sind aus Polygonen nachmodelliert.

Dieser Hubschrauberträger der Kiev-Klasse ist aus über 5.000 Polygonen aufgebaut.







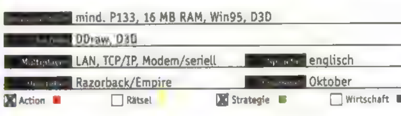
Wirklich verblüffend ist die Detailtiefe, die Razorback in Apache Havoc aufbietet. Selbst nur indirekt am Spielgeschehen beteiligte Fahrzeuge wie Panzer, Kampfjets oder andere Hubschrauber bestechen durch eine komplette Animation und realistische Optik.

speziellen Terrain-Technologie gelingt es, Waldgebiete und individuelle Objekte aus der Landschaftsoberfläche herausragen zu lassen sowie dreidimensionale Straßenränder und Flußtäler in die Umgebung zu „schneiden" (siehe Interview). Die unrealistisch weiten Ebenen anderer Simulatoren sind damit passé, das Ausnutzen der landschaftlichen Umgebung wird zum elementaren Bestandteil. Viel Atmosphäre fügen die Wetterbedingungen und Tageszeiten hinzu, wenn zum Beispiel in der untergehenden Sonne der Scheibenwischer über die Frontscheibe der Helikopter quietscht. Aber auch die eine oder andere Windböe kann unvorsichtige Piloten schon mal ins Trudeln bringen. Unsere ersten Flugversuche mit Apache Havoc jedenfalls waren recht verheißungsvoll. Die schnelle Direct3D-Engine nutzt alle gängigen Grafik-Effekte, und auch an Inflight-Kommunikation, abwechslungsreiche Missionen und einen Editor hat Razorback gedacht. Als Erscheinungstermin ist der Oktober im Visier, und in einer der nächsten Ausgaben dürfte Ihnen bereits eine spielbare Demoversion präsentiert werden können.



Die Hubschraubercockpits sind komplett gerendert und bieten eine virtuelle Rundumsicht.

Christian Müller



[illegible]	mind. P133, 16 MB RAM, Win95, D3D		
[illegible]	DDraw, D3D		
Multiplayer	LAN, TCP/IP, Modem/seriell	[illegible]	englisch
[illegible]	Razorback/Empire	[illegible]	Oktober

☒ Action ☐ Rätsel ☒ Strategie ☐ Wirtschaft

PILOTEN MÜSSEN MIT DEM TERRAIN ARBEITEN

Landschaftsmodellierung ist, daß die benötigte Datenmenge sehr klein bleibt. Wir haben so riesige Flugareale, die sich auf bis zu 500 km Seitenlänge erstrecken können, was verglichen mit anderen Helikopter-Simulationen ziemlich groß ist. Es würde zwei Stunden dauern, um diese Strecke in Höchstgeschwindigkeit zurückzulegen.

PC ACTION Was meinst Du mit „Straßen werden hineingeschnitten", und was erreicht Ihr dadurch?

Kevin Bezant: Wie gesagt, Straßen oder Flüsse werden in der Landschaft plaziert, indem sie in die Oberfläche geschnitten werden. Dabei entstehen links und rechts davon Uferneigungen oder Böschungen, die die Oberfläche mit dem plazierten Objekt über eine Niveauverschiebung verbinden. Sogar in Berghängen können die Objekte dann immer noch horizontal verlaufen, was dann Einschnitte und Täler kreiert. Führen Straßen und Flüsse durch ein Waldgebiet, werden auch hier die Baumbestände weggeschnitten, und es entstehen kanalartige Fluchten, die der Pilot versteckt entlangfliegen kann, um beispielsweise einen Überraschungsangriff zu starten.

»Apache Havoc ist möglicherweise die einzige Flugsimulation, die Waldgebiete und Bäume taktisch ins Spiel bringt.«

PC ACTION Und wie nutzt AH die neuen Möglichkeiten der Sichtlinien im Vergleich zu anderen Sims?

Kevin Bezant: Apache Havocs Design macht umfassenden Gebrauch von den Sichtlinien und ist möglicherweise die einzige Flugsimulation, die auf diese Weise Waldgebiete und Bäume taktisch ins Spiel bringt. Die Piloten sollten mit dem Terrain richtig arbeiten, um von Punkt A nach Punkt B zu kommen, und nicht einfach die direkte Verbindung zum nächsten Wegpunkt verfolgen.

PC ACTION Wird es auch Gebäude geben, hinter denen man sich verstecken kann?

Kevin Bezant: Es gibt ganze Stadtlandschaften und eine Menge anderer Bauwerke, um sich zu tarnen. Außerdem haben wir verschiedene Schadensabstufungen für die Gebäude berücksichtigt, so daß es z. B. möglich ist, in einem Wolkenkratzer einzelne Stockwerke zu verwüsten.

PC ACTION Welchen Weg beschreitet Ihr bei der 3D-Beschleunigung?

Kevin Bezant: Wir unterstützen ausschließlich Direct3D. Es hat sich in seiner Leistungsfähigkeit erheblich gesteigert, und wir denken, das ist der beste Weg, um so viele 3D-Grafikkarten wie möglich zu unterstützen.

PC ACTION Vielen Dank für das Interview!



Durch das Umlegen von Schaltern setzt man Mechanismen in Gang, die einem den Weg in den nächsten Levelabschnitt freigeben.



Auf wackligen Plattformen, die unter Ihrem Gewicht nachgeben und kippen, überqueren Sie ein todbringendes Säurebad.

O.D.T. – 3D-Action-Adventure

MONSTERTURM

Seit 1993 Infogrames' Alone in the Dark das Licht der Welt erblickte, gewinnen französische Spiele-Entwickler diesem Grundkonzept immer wieder neue Varianten ab. Auch Psygnosis Frankreich greift für O.D.T. auf das ehrwürdige Vorbild zurück, reichert es mit Rollenspiel-Elementen an und garniert das Ganze mit einem Feuerwerk an technischen Zauberkunststücken.

Zwar steht die Abkürzung O.D.T. für Escape Or Die Trying, aber wenn man den Titel flüchtig ausspricht, kommt so etwas wie das englische Wort Oddity (Kuriosität) heraus. Auch damit wäre Psygnosis' aktuelles Projekt gut umschrieben, denn eigenwillig ist der Genre-Mix aus 3D-Action, Adventure und Rollenspiel auf jeden Fall – das konnten Sie bereits aus unserem ersten Vorschau-Bericht zu O.D.T. in der PCA 7/98 ersehen, in dem wir Sie mit der Hintergrundstory und den Grundzügen des Gameplays vertraut machten. Diesmal wollen wir Ihre Aufmerksamkeit vornehmlich auf das Leveldesign von O.D.T. lenken und Ihnen einen Einblick in die Besonderheiten der Grafik-Engine gewähren.

Ausgeklügelte Spannungskurve

O.D.T. gliedert sich in sieben Levels, die jeweils in völlig verschiedenen Umgebungen angesiedelt sind und ein Höchstmaß an Abwechslung garantieren wollen. Man beginnt sein Abenteuer mit dem Absturz des Nautiflyus-Zeppelins und tastet sich zunächst auf dem Dach des Turms voran, in dem eine heilbringende grüne Perle versteckt sein soll. Anschließend geht's weiter in die Raffinerie, bevor Sie sich im Garten aufdringlicher Drachenmonster erwehren dürfen. Ihr Weg führt Sie außerdem ins Gefängnis, in eine Großküche und zum Schluß in einen prächtigen Tempel voller Tücken. Sie durchstreifen düstere, nur von Fackeln beleuchtete Gänge, hangeln sich über klapprige Hängebrücken und sprengen mit gezielten Schüssen geheime Durchgänge auf. Jeder Level ist in sich verwinkelt und umfaßt mehrere durch Treppen, Aufzüge oder Teleporter miteinander verbundene Ebenen. Zwischen den 8 bis 15 unterschiedlich großen Sektoren eines Levels kann man als Spieler völlig frei hin- und herwechseln. Selbstverständlich verbringt man seine Zeit in den Gewölben des Turms nicht ausschließlich damit, mit Faust, diversen Waffen oder per Magie Monster zu erlegen; es gilt vielmehr, auch Schlüssel zu finden, die einem Zugang zu weiteren Räumlichkeiten verschaffen, oder geheimnisvolle Hebelmechanismen zu nutzen. Auch an Kisten und Fässern sollte man nicht achtlos vorbeigehen – oft enthal-



Die bei Psygnosis' O.D.T. eingesetzte Motion Capture-Technik erlaubt frappierend natürlich wirkende Bewegungsabläufe.

ten sie Munition, Mana oder andere Goodies, mit denen man seine Überlebenschancen steigern kann. Den Zusammenhang zwischen den sieben Episoden stiften gerenderte Cutscenes, in denen die Geschichte um Kapitän Lamat und seine Crew weitererzählt wird.

Agil und gut ausgeleuchtet

Schon in der Alpha-Version 1.8 hinterläßt O.D.T. optisch einen guten Eindruck – die Fähigkeiten moderner 3D-Beschleuniger werden geschickt eingesetzt: Multiple, mehrfarbige Lichtquellen sorgen in den finster-feuchten Gewölben für ein Höchstmaß an Grusel-Atmosphäre, und blendende Explosionseffekte mit blitzartig sich ausbreitenden Druckwellen vermitteln ein Gefühl für die Durchschlagskraft der eingesetzten Waffen. Bei wilden Feuergefechten entsteht sogar so etwas wie transparenter, grauer Pulverdampf, und wenn der Held nach einem Sprung wieder den Boden erreicht, wirbelt er stets eine kleine Staubwolke auf. Spezialeffekte wie sich kräuselndes Wasser oder herabprasselnder Regen stellen für die O.D.T.-Engine ebenfalls kein Problem dar. Besonders eindrucksvoll ist jedoch, wie das Motion Capturing bei den Animationen umgesetzt wurde: Während die Spielfigur immer noch etwas „hölzern" herumhampelt und zuweilen über dem Terrain zu schweben scheint, können die geschmeidigen Bewegungen der Gegner schon weitgehend überzeugen – gerade Sprünge oder Nahkampf-Attacken kommen oft derart natürlich rüber, daß es schon fast beängstigend wirkt.

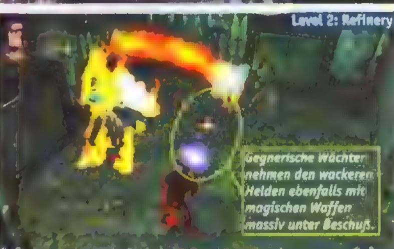
Herbert Aichinger

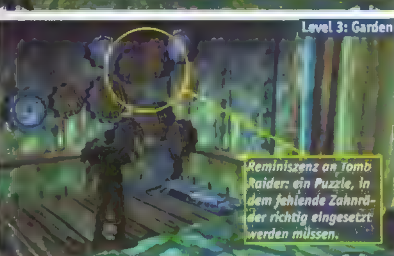


Auf dem Inventory-Screen haben Sie nicht nur die Möglichkeit, eingesammelte Items anzuwählen, sondern auch Erfahrungspunkte auf Panzerung, Waffen und spirituelle Fähigkeiten zu verteilen.

LEVEL-IMPRESSIONEN









Voraussichtlich:	P166, 16 MB RAM, Win95		
Technik:	Direct3D, DirectSound, CD-Audio, Dolby ProLogic, Qsound		
Multiplayer:	Nicht geplant	Sprache:	deutsch
Hersteller:	Psygnosis Frankreich	Erscheint:	Oktober 1998

☒ Action ☐ Rätsel ☐ Strategie ☐ Wirtschaft



Originalplakate - kostenlos!

Limitierte Auflage!

Wer jetzt „PC ACTION“ oder „PC ACTION Plus“ im Abo testet, erhält eines der abgebildeten „TOMB RAIDER II“-Originalplakate - als kostenloses Dankeschön! Da die Auflage limitiert ist, gilt das Angebot nur, solange der Vorrat reicht!

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und abschicken an: COMPUTEC Verlag, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnbe

❑ **Ja, ich möchte PC ACTION mit CD-ROM eine Ausgabe lang testen!**

❑ **Ja, ich möchte PC ACTION PLUS** (Heft plus CD plus eine Vollversion!) **eine Ausgabe lang testen!**

Als Dankeschön möchte ich folgendes „Tomb Raider II“-Plakat (bitte nur eines ankreuzen!).

❑ **Motiv 1 „Sitzende Lara“, Art.-Nr 1174**
❑ **Motiv 2 „Liegende Lara“, Art.-Nr 1175**

Die kostenlose Prämie (Lieferung in einer Versandrolle!) darf ich in jedem Fall behalten, auch im Falle des Widerrufs.

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Tel.-Nr. (für evtl. Rückfragen)

Gefällt mir das gewünschte Heft, so brauche ich nicht weiter zu tun. Ich erhalte es im Abo – Versandkosten übernimmt der Verlag. **Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück.**

Gefällt mir das gewünschte Heft wider Erwarten nicht, so gebe ich dem Verlag – gleich nach Erhalt des Heft – kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

Datum 1. Unterschrift

Widerrufsbelehrung: Diese Vereinbarung können S innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen. Z Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellu anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerr an. **COMPUTEC VERLAG GmbH & Co. KG, Aboservic Postfach, 90327 Nürnberg.** Ich bin damit einverstande daß die Post bei einer Adressänderung dem Verlag mei neue Anschrift mitteilt.

Datum 2. Unterschrift 342

IMPRESSUM

So erreichen Sie uns:

Anschrift der Redaktion:
Computec Verlag
Redaktion PC Action
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

Anschrift des Abo-Service:
Computec Verlag
Abo-Service
Postfach
90327 Nürnberg

Zentrale Service-Nummer:
0911/2872-150,
wochentags von 13-17 Uhr

Abo-Service Fax-Nummer:
Tel: 0180/5959506
Fax: 0180/5959513

Anschrift für Reklamationen:
Bitte verwenden Sie den Coupon im Bonusheft.

e-Mail: redaktion@pcaction.de
tips@pcaction.de
aboservice@pcaction.de
reklamation@pcaction.de

Verlagsanschrift
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Innere Kramer-Klett-Straße 6
90403 Nürnberg

Geschäftsführer
Dr. Rainer Cordes,
Christian Geltenpoth

Chefredakteur
Christian Muller

Stellvertreter des Chefredakteurs
Christian Bigge

Leitender Redakteur CD-ROM
Alexander Geltenpoth

Redaktion
Herbert Aichinger, Harald Fränkel,
Christian Sauerteig (Assistenz)

Redaktion Hardware
Thilo Bayer,
Bernd Holtmann (Assistenz)

Bildredaktion
Richard Schöller

Textkorrektur
Margit Koch

Redaktion Spieletips
Florian Weidhase

Freie Mitarbeiter Spieletips
Lars Geiger (lg), André Geller (ang), Peter Gunn (pg), Daniel Kreiss (dk), Andreas Krumme (ak), Uwe Schmidt (us), Thorsten Seiffert (ts), Uwe Symanek (usk), Andrea von der Ohe (avo), Stefan Weiß (sw), Frank-Jürgen Wörner (fjw)

Das Inhaltpapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100% aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

Die PC Action 9/98 erscheint am 16. September 1998

Layout
Alexandra Böhm, Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner, Christian Harnoth, Ulrich Kaiser, Christina Sachse, Hans Strobel, Gisela Tröger

Werbeleiter
Martin Reimann

Produktionsleiter
Michael Schraut

Vertrieb
Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter
Roland Bollendorf

Druck
Christian Heckel GmbH, Nürnberg

Titel
© Westwood

Abonnement
PC Action kostet im Jahres-Abonnement mit CD-ROM DM 94,80 und mit Vollversion DM 168,-.

Abonnementbestellung Österreich
Abonnementpreis: 12 Ausgaben
PC Action CD ÖS 780,-
PC Action Plus ÖS 1.308,-
PGV Salzburg GmbH, Niederalm 300
A-5081 Anif
Tel: 06246-882-0
Fax: 06246-882-5259

Manuskripte und Programme
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Anzeigenverkauf:

Computec Medienagentur GmbH
Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg
Telefax: 0911/2872-240

Computec Verlagsbüro Duisburg
Falkstraße 73-74 • 47058 Duisburg
Telefax: 0203/30511-555

verantwortlich für den Anzeigenteil
Thorsten Szameitat, Thomas Kammer

Anzeigenpreise
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 11, gültig ab Oktober 1997

Telefonkontakt für Anzeigenkunden
(Leserfragen können hier leider nicht beantwortet werden): 0911-2872-140

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verkaufte Auflage II. Quartal 1998 142.451 Exemplare

PC ACTION SPIELETESTS

DIE GOLDENE CD-ROM



Bemerkenswerten Spielen verleihen wir die Auszeichnung PC Action Gold. Sie ist nicht unmittelbar an Prozentwerte gebunden, sondern wird im einstimmigen Redaktionsurteil verteilt. Prämierte Spiele zeichnen sich durch überragenden Spielspaß, innovative Spielideen oder hervorragende technische Qualität aus. Mit einem Satz: Bei einem derart ausgezeichneten Spiel dürfen Sie ohne zu zögern zugreifen.

DAS TESTURTEIL

Jeder Test wird von einem Haupttester erstellt. Christian M. beschäftigt sich mit Actionspielen und Simulationen. Christian B. läßt kein Sport- oder Rennspiel liegen und vertieft sich in Wi-Sims. Herbert liebt Adventures und Strategiespiele, und Alex scheint als Taktiker geboren und verfaßte und übersetzte bereits einige Rollenspiele. Harald schließlich schnappt sich Sport-, Renn- und Actionspiele. Die Gesamtwertung, ein Urteil der Redaktion, wird von uns in einer Konferenz festgelegt, wobei dem Haupttester die Vorgabe der Tendenz obliegt. Gewertet wird immer „im Genre", d. h. Spiele werden aufgrund ihrer Thematik miteinander verglichen.

UNTER DER LUPE
KNIGHTS & MERCHANTS

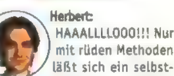
Christian M.:
Ich geb's zu: Das „Siedeln", „Händlern" und „Rittern" liegt mir nicht besonders. Als Action-Spezialist ist man eben mit Reflexen und Jagdinstinkt ausgestattet. Aber spätestens nach der ersten Schlachtentummelei hat Topwares Mittelalterspektakel auch für echte Kerle wie mich wieder seinen Reiz.



Christian B.:
Jawoll, bei Aufbau-Strategiespielen kann Software-Deutschland mit dem Rest der Welt mithalten. Das bewiesen Die Siedler, Anno 1602 und jetzt auch Knights & Merchants. Besonders gelungen, daß Topware beim reinen Aufbau nicht Schuß macht, sondern auch auf funktionierende „Light"-Schlachten setzt.



Alex:
Produktionsketten, Ressourcenmanagement und süße Männchen, die über den Screen wuseln, konnten mich ja bisher selten begeistern. Knights & Merchants hingegen ist auch eine gute Simulation mittelalterlicher Schlachten, was sofort den Taktiker in mir wach werden läßt.



Herbert:
HAAALLLLOOO!!! Nur mit rüden Methoden läßt sich ein selbstvergessener Knights and Merchants-Spieler wieder ins reale Leben zurückholen. Wem Die Siedler bislang immer zu „süüüß" waren, der sollte sich einmal diese monumentalen Schlachten-Szenarien ansehen!

Harald:
Obwohl ich mich wie Kollege Müller eher nicht zur Warmduscher-Fraktion der Computerspieler zähle – also die harte Action-Gangart bevorzuge –, verstehe ich, warum Knights & Merchants bei unserem Haupttester Herbert fast schon Vatergefühle weckte. Topwares Ritterlein besitzen fraglos den Niedlichkeitsfaktor, der für sich genommen bereits einen Spielanreiz liefert. Weil das überschaubare Wirtschaftssystem selbst Genreneulinge nicht vor Verzweiflung in die Maus beißen läßt, könnte Knights & Merchants nicht nur die übliche Zielgruppe ansprechen.

Knights and Merchants – WiSim/Strategie

RITTER

Die reizvollen Landschaften der Knights and Merchants-Karten setzen sich aus kleinen Bitmaps mit jeweils etwa 40 x 40 Bildpunkten zusammen. Auf diese Weise ist es möglich, sehr feine Übergänge zwischen den verschiedenen Terrains zu erzeugen - Sie erkennen hier gut das harmonische, natürlich wirkende Nebeneinander von Steinboden, Wiesenflächen, Schnee und Kohlevorkommen.

SPIELE

PC ACTION

Nachdem wir uns in Roborumble, Topwares jüngstem Echtzeitstrategie-Epos, mit wildgewordenen High-Tech-Robotern herumschlagen durften, will uns der Mannheimer Publisher im September mit Knights and Merchants ins finstere Mittelalter entführen. Ziehen Sie sich jetzt schon mal das Kettenhemd über und trainieren Sie Ihre Muskeln für die schweren Streitäxte, blitzblanken Schwerter und spitzen Hellebarden. Denn schon bald werden Sie am eigenen Leib erfahren können, daß Kriegführung im 13. Jahrhundert eine kräftezehrende, schweißtreibende Angelegenheit war...

Das Szenario könnte tatsächlich aus dem Geschichtsbuch stammen: Das einst so stolze Reich, das unter einem gütigen König glücklich vereint war, zerbricht am Machtstreben kleiner Provinzfürsten, die keinen Herrscher mehr über sich dulden wollen. Es kommt zu einer verhängnisvollen Verschwörung, die Fürsten kündigen dem König die Gefolgschaft auf und marschieren zu guter Letzt auch noch in sein Territorium ein. Nur mit Mühe gelingt es Ihnen als kleinem Hauptmann der königlichen Armee, die Gegner zurückzudrängen und das Schlimmste zu verhindern. Mit vereinten Kräften machen sich die letzten verbliebenen Getreuen des Königs an den Wiederaufbau.

Die Stunde Null

Glücklicherweise ist es den aufmüpfigen Fürsten nicht gelungen, die Landeshauptstadt bis auf die Grundmauern niederzubrennen – die lebenswichtigsten Einrichtungen sind noch vorhanden: ein Lagerhaus, die Schule, eine Holzfällerhütte, eine Bäckerei... Natürlich dauert es eine Weile, bis die örtliche Wirtschaft wieder richtig in Gang kommt: Bauernhöfe, Metzgerei und Sägewerk müssen gebaut werden, Schweinezucht-Betriebe lagen ebenfalls seit dem handstreichartigen Überfall brach, ein engmaschiges Straßennetz ist von nöten, und nicht zuletzt gilt es auch, wieder eine mächtige Armee auf die Beine zu stellen, um so bald als möglich zum großen Gegenschlag gegen die Abtrünnigen auszuholen. Es steht viel Arbeit an – ein Glück, daß Sie von ein paar loyalen Gehilfen und Bauarbeitern tatkräftig unterstützt werden! Nur deren Einsatz ist es zu verdanken, daß die Königstreuen schon bald keinen Hunger mehr leiden müssen: Wogende Getreidefelder, prächtige Weinberge und erfolgreiche Viehzüchter prägen wieder das Bild Ihrer Stadt, das örtliche Wirtshaus quillt förmlich über mit Weinfässern, Brot und Wurst, und die Untertanen fühlen sich sauwohl im wiedererstandenen Schlaraffenland.

Mobilmachung!

Auch die Rüstungsproduktion gewinnt wieder an Fahrt; Holz und Leder steht in ausreichenden Mengen zur Verfügung, um in Massen Streitäxte, Lanzen, Langbogen und einfache Rüstungen herzustellen. Wenn erst ein paar der abhanden gekommenen Landstriche dem Reich wieder einverleibt sind, wird man auch auf die dortigen wertvollen Gold-, Eisen- und Kohlevorkommen zurückgreifen können. Heimlich, still und leise, zunächst eher verhalten und nun mit besonderem Nachdruck, rekrutieren Sie neue Soldaten für Ihr Heer und bilden sie zu Axtkämpfern, Bogenschützen oder Lanzenträgern aus – ein recht bescheidener Anfang, wenn man bedenkt, daß Sie früher das Kommando auch über Schwertkämpfer, Armbrustschützen und stolze Rittergarden führten. Aber nur Geduld, wenn Sie Ihr Ziel, das Reich wieder zu vereinen, mit der gebotenen Hartnäckigkeit verfolgen, werden auch diese Zeiten wieder für Sie anbrechen. Sie stehen vor der ungeheuren Herausforderung, in





Das gerenderte Intro und die Cutscenes von Knights and Merchants laufen im speichersparenden Interlaced-Modus ab.

REEEEECHT'S UM!

Eine Besonderheit von Knights and Merchants stellt die Steuerung der Truppen in den Echtzeitgefechten dar: Sie haben hier nicht nach C&C- bzw. WarCraft-Manier die Möglichkeit, um jeden einzelnen Krieger mit der Maus ein „Gummiband" aufzuziehen und ihm eine individuelle Marschrichtung vorzugeben. Statt dessen befehligen Sie in Knights and Merchants größere Verbände jeweils ein und derselben Einheit, was der mittelalterlichen Kriegführung wesentlich näherkommt. Wichtig ist, sich vor der eigentlichen Schlacht völlig über die richtige Kampfstrategie im klaren zu sein, denn ist das Kampfgetümmel erst einmal losgebrochen, haben Sie nur noch begrenzte Eingriffsmöglichkeiten – allenfalls die Position von Einheiten, die momentan nicht unmittelbar ins Kampfgeschehen involviert sind, läßt sich dann noch nach Belieben verändern. Sämtliche militärtaktischen Anweisungen erteilen Sie der jeweils angewählten Truppe über ein spezielles Interface:



insgesamt 20 Missionen auch noch in den abgelegensten Landstrich vorzudringen, in dem sich die Verräter hinter einem gewaltigen Verteidigungswall verschanzt halten. Mit taktischem Geschick gelingt es Ihnen des öfteren, scheinbar übermächtige gegnerische Heere zunächst aufzureiben und anschließend völlig zu überrennen. Die blühenden Städte Ihrer Feinde werden von Ihren Truppen in unwirtliche Steinwüsten verwandelt, und wer sich dem König nicht mehr anschließen will, muß mit einem grausamen Tod rechnen...

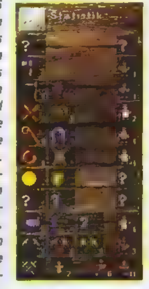
Eine gesunde Wirtschaft

Bevor sie in Knights and Merchants militärische Erfolge verzeichnen können, müssen selbst erfahrene C&C-Veteranen ihr Handwerk noch einmal ganz neu erlernen; die kriegerische Auseinandersetzung im Mittelalter gehorcht nämlich ganz anderen Gesetzen. Sehr bald schon stellen Sie fest, daß sich die Vorbereitungen auf die eigentlichen Schlachten viel länger hinziehen als in den hochtechnisierten Rüstungsbetrieben einer Bruderschaft von Nod. Es gilt, mit Hilfe eines reibungslos funktionierenden Wirtschaftssystems zunächst einen ausreichenden Vorrat an Nahrung und Rohstoffen anzulegen, bei dem Versorgungsengpässe zügig überbrückt werden können. Versäumt man dies und versucht, einen schnellen Sieg zu erzwingen, ist die Mission bereits am Anfang zum Scheitern verurteilt. Bevor Sie demnach einen Feldzug in Erwägung ziehen, müssen Sie sich um lückenlose Produktionsketten kümmern. Schicken Sie also Holzfäller hinaus in den Wald, um Baumstämme zu schlagen, die dann von einem Schreiner zu Nutzholz verarbeitet werden können. Letzteres brauchen Sie nicht nur bei der Errichtung neuer Gebäude in Ihrem Dorf, sondern auch zur Herstellung von Äxten, Lanzen, Bogen oder Schilden. Gleichzeitig entsenden Sie einen Steinmetz in den Steinbruch, damit er das Material für Haus- und

STÄDTEWACHSTUM

Über das WarCraft-ähnliche Interface am linken Bildschirmrand fällt es nicht schwer, den Ausbau eines Dorfes auch ohne Handbuchstudium sofort in Angriff zu nehmen. Anfänger erhalten insofern eine Hilfestellung, als zu Beginn noch nicht alle möglichen Bauwerke verfügbar sind – so bekommt man schnell ein Gefühl dafür, wie die Produktionsketten miteinander zusammenhängen. In späteren Missionen gilt es jedoch auch, diverse Handicaps mit einzukalkulieren: Essentielle Gebäude wie z. B. ein Steinbruch stehen dann einfach nicht zur Disposition, und da bleibt einem nichts anderes übrig, als mit den im Lagerhaus vorhandenen Vorräten ökonomisch zu haushalten.

Mit einem Klick auf eines der 25 Icons im unteren Bereich wählen Sie das Gebäude an, das Sie bauen wollen, und plazieren es anschließend mit der Maus an einer geeigneten Stelle im Spielfeld. Straßen, Felder und Weinberge werden quadratweise gebaut und lassen sich über die mittlere Icon-Leiste anwählen. Mit Hilfe des roten Kreuzes haben Sie die Möglichkeit, falsch plazierte oder nutzlos gewordene Gebäude wieder abzureißen. Die obere Iconleiste zeigt Ihnen an, wie viele Ressourcen für die Erstellung des gewählten Gebäudes anfallen.

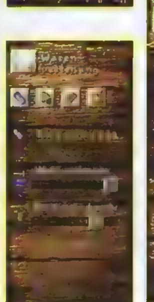


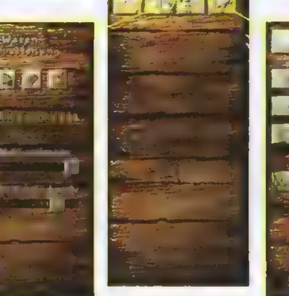


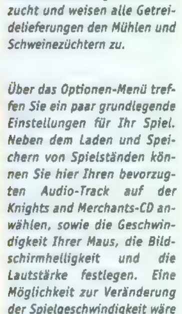


Da Sie die Aktionen Ihrer Zivilisten nicht direkt beeinflussen können, sondern nur über die Verteilung der Waren, kommt diesem Interface besondere Bedeutung zu. Hier können Sie für die grundlegenden Ressourcen festlegen, wie sie auf die verschiedenen Betriebe Ihrer Siedlung verteilt werden sollen. Haben Sie beispielsweise einmal einen Nahrungsengpaß, stoppen Sie einfach kurzfristig die Pferdezucht und weisen alle Getreidelieferungen den Mühlen und Schweinezüchtern zu.

Das Statistik-Interface gibt Ihnen Auskunft über Art und Zahl der Gebäude, aus denen sich Ihre aktuelle Siedlung zusammensetzt. Darüber hinaus erfahren Sie genau, wie viele Zivilisten gerade in Ihrem Dorf vor sich hinwerkeln. Keinen Aufschluß erhalten Sie über die genaue Stärke Ihrer Truppe – fertig ausgebildete Soldaten der verschiedenen Waffengattungen werden in der Statistik nämlich nicht aufgelistet, sondern lediglich die Rekruten, die sich zur Zeit in der Kaserne aufhalten.

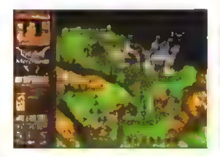






Über das Optionen-Menü treffen Sie ein paar grundlegende Einstellungen für Ihr Spiel. Neben dem Laden und Speichern von Spielständen können Sie hier Ihren bevorzugten Audio-Track auf der Knights and Merchants-CD anwählen, sowie die Geschwindigkeit Ihrer Maus, die Bildschirmhelligkeit und die Lautstärke festlegen. Eine Möglichkeit zur Veränderung der Spielgeschwindigkeit wäre sicherlich wünschenswert gewesen, wird aber leider nicht angeboten.

Straßenbau heranschafft. Gerade den Straßen kommt in Knights and Merchants nämlich eine ganz besondere Bedeutung zu: Sie sind notwendig, um die einzelnen Produktionsstätten miteinander zu verbinden, und ermöglichen es den eifrigen Gehilfen, die Waren dorthin zu transportieren, wo sie als nächstes gebraucht werden. Die einfache Schlußfolgerung daraus lautet: Je besser das Straßennetz ausgebaut ist und je kürzer die zurückzulegenden Strecken sind, desto reibungsloser funktioniert Ihre Produktion!



Hurra, Feuer! Wenn erst mal die gegnerische Kaserne in Flammen aufgeht, ist die Schlacht schon fast gewonnen.



Brücken erweisen sich in Knights and Merchants immer als strategisch wichtige Punkte, die auch der Feind zu nutzen weiß.

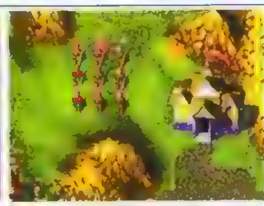
Satt und zufrieden

Sie werden es vielleicht nicht glauben, aber auch ein Bauernhof trägt seinen Teil zu Ihren Rüstungsbestrebungen bei. Der gemütliche Landwirt, der immer wieder mit Saattuch oder Sense über seine Felder spaziert, versorgt mit seinem Getreide gleich mehrere wichtige Betriebe: zum einen die Mühle, die das gewonnene Mehl anschließend an den Bäcker zur Brotherstellung weiterleitet, und zum anderen die Schweinezucht, in der es als Futter fürs grunzende Borstenvieh dient. Aus dem Fleisch der Schweine wiederum produziert der Metzger schmackhafte Würste, während der Gerber aus den Häuten Leder zur Herstellung von Rüstungen macht. Doch damit nicht genug: Das Getreide des Bauernhofs wird auch noch in den Ställen zur Aufzucht der Pferde verwendet, mit denen später einmal Späher und Ritter in die Schlacht ziehen. Bevor Sie sich aber allzusehr auf die Pferdezucht verlegen, sollten Sie Ihr Hauptaugenmerk zunächst auf die Nahrungsmittel-Produktion lenken, denn wie im richtigen Leben meldet sich auch bei Ihrem digitalen Völkchen immer wieder mal der kleine oder große Hunger. Knurrt beispielsweise einem Bauarbeiter der Magen, läßt er sofort den Hammer fallen und begibt sich schnurstracks ins Wirtshaus, um Brot, Wurst oder Wein zu sich zu nehmen. Produzieren Ihre Betriebe jedoch zuwenig Nahrung,

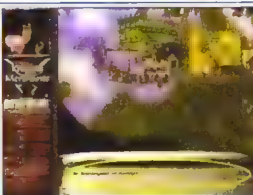
SO SPIELT SICH KNIGHTS & MERCHANTS



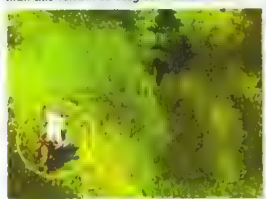
Ein kurzes Briefing mit Sprachausgabe versorgt Sie mit den notwendigsten Informationen über die Aktivitäten der Gegner. Die Karte liefert bereits erste Anhaltspunkte, wie man das Terrain strategisch nutzen kann.



Zu Beginn einer Mission haben Sie meist bereits ein paar Gebäude und Ressourcen zur Verfügung, gelegentlich müssen Sie sich auch schon bald einer ersten gegnerischen Angriffswelle erwehren.



Schritt für Schritt bauen Sie Ihr Dorf zu einem funktionierenden Wirtschaftssystem aus. Hilfreiche Botschaften am unteren Bildschirmrand sorgen dafür, daß der Überblick nicht verlorengeht.



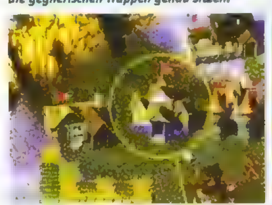
Mit einem berittenen Späher erkunden Sie vorsichtig das Terrain, um neue Rohstoffquellen aufzuspüren und herauszufinden, wo die gegnerischen Truppen genau sitzen.



Behalten Sie die gegnerischen Truppenbewegungen stets auf der Karte im Auge und rüsten Sie sich rechtzeitig, um Ihr Dorf zu schützen.



Wichtig in Knights and Merchants ist der Abbau von Kohle, Eisenerz und Gold zur Schaffung neuer Einheiten und zur reibungslosen Versorgung der Rüstungsbetriebe.



Jeder Betrieb in Ihrem Dorf verlangt nach einem Bewohner, der den erforderlichen Beruf erlernt hat. Die entsprechende Ausbildung erhalten Ihre Untertanen in der Schule.



Immer wieder kommt es am Rande Ihres Dorfs zu mehr oder weniger bedrohlichen Scharmützeln: Gegnerische Truppen versuchen, in Ihrem Stützpunkt einzumarschieren.



Mit Glück gelingt es Ihnen, kleinere Einheiten aus dem gegnerischen Truppenverband herauszulösen und z. B. mit einem Späher in einen tückischen Hinterhalt zu locken.



Fühlen Sie sich schließlich stark genug, um eine massive Offensive zu wagen, kommt es zum großen Showdown. Strategische Vorausplanung ist hier der Schlüssel zum Erfolg.



Ist der Gegner ausreichend geschwächt, ziehen Ihre Truppen mordend und brandschatzend in dessen Dorf ein und lassen keinen Stein auf dem anderen. Der Sieg steht kurz bevor!



Geschafft! Der Gegner ist vernichtet! Eine knappe Statistik gibt Aufschluß darüber, wie viele Einheiten Sie gebaut, ausgebildet und verloren haben. Auf in die nächste Schlacht!

können die Gehilfen die Belieferung des Wirtshauses nicht mehr aufrechterhalten. Mehr und mehr Menschen laufen dann mit leeren Bäuchen verzweifelt in ihrer Stadt herum, und wenn es ihnen nicht gelingt, in absehbarer Zeit etwas Eßbares zwischen die Rippen zu bekommen, gehen sie an ihrem Hunger jämmerlich zugrunde. Jetzt können Sie sich vorstellen, daß sich ein Versorgungsengpaß bei der Nahrung verheerend auswirken kann, besonders wenn Sie bereits eine Streitmacht aus Dutzenden von Kriegern aufgebaut haben.

Disziplin und ihre Folgen

Die Verpflegung der Truppen bringt weitere Probleme mit sich, die man auf keinen Fall aus den Augen verlieren darf: Ihre braven Soldaten sind höchst loyal und werden sich hüten, einem Ihrer Befehle nicht Folge zu leisten. Haben Sie Ihre Krieger beispielsweise an einem bestimmten Ort postiert, werden sie sich von dort partout nicht mehr wegbewegen, außer Sie erteilen die ausdrückliche Anweisung dazu. Ihre Soldaten sind somit die einzigen, die nicht von sich aus zum Dinieren ins Wirtshaus marschieren. Erst wenn Sie ihnen energisch den Befehl zum „Essen fassen“ entgegenbrüllen, lassen sie sich flugs von den Gehilfen mit Nahrung versorgen – mit schwerwiegenden Konsequenzen: Da die Verpflegung der Truppen im Programm die allerhöchste Priorität genießt, kommt die Versorgung von Produktions-Betrieben mit Rohstoffen eventuell kurzfristig zum Erliegen. Gelingt es Ihnen nicht, diese „Hunger“-Phase adäquat mit Vorräten zu überbrücken, gerät nullkommanichts Ihr gesamtes Wirtschaftsgefüge ins Wanken.

Spießt sie auf!

Haben Sie alle ökonomischen Probleme mit Bravour gemeistert, steht einer großangelegten militärischen Offensive nichts mehr

TÖNENDES SCHLACHTENGEMÄLDE

Auf Knights and Merchants-Schlachtfeldern geht es tüchtig zur Sache: Ohne Rücksicht auf das eigene Leben führen die wackeren Krieger Ihre Befehle aus und geben ihr Bestes, um dem Widersacher den Garaus zu machen. Die letzte Würze erhalten die optisch ungemein unterhaltsamen Massengefechte durch die klangliche Untermalung: Waffengeklirr, wiehernde Pferde und vor allem das witzig umgesetzte Kampfgeschrei der Soldaten vermitteln Ihnen einen Eindruck davon, wie hart sich Ihre Mannen ins Zeug legen!





Im Multiplayer-Modus können bis zu 6 Spieler riesige Armeen in die Schlacht schicken, ohne daß der Spielfluß ernsthaft ins Stocken gerät. Die integrierte Chat-Funktion ermöglicht die Verständigung der Spieler untereinander.



Zusammengehörige Betriebe sollten immer in unmittelbarer Nähe zueinander plaziert werden, um die Transportwege zu optimieren. Hier gruppieren sich (von links nach rechts) eine Waffenschmiede, eine Waffenwerkstatt und eine Rüstungsschmiede um eine Kaserne.

PC ACTION PRÜFSTAND KNIGHTS & MERCHANTS

PRO & CONTRA

+ Durchgehender Handlungsrahmen
+ Integriertes Tutorial
+ Kontextsensitive Online-Hilfe
+ Motivierender Wechsel zwischen Aufbau und Taktik
+ Detailreicher, niedlicher Grafikstil
+ Liebevoll umgesetzte Animationen
+ Flüssiges Kartenscrolling
+ Gut ausbalanciertes, überschaubares Wirtschaftssystem
+ Realitätsnahes, einheitenorientiertes Konzept bei den Streitkräften
+ Opulente Schlachtenszenarien
+ Gut durchdachte Single- und Multiplayerkarten
+ Flüssiges Multiplayer-Spiel auch über Internet
+ Hohe Komplexität „erschlägt" Spielspaß nicht
+ Intuitives Maus-Interface
+ Witzige Sprachsamples
+ 17 CD-Audio-Musik-Tracks

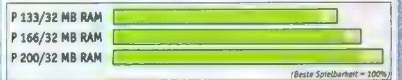
- Nur indirekte Kontrolle über Aktionen der Dorfbewohner
- Keine Option zum Beschleunigen/Verlangsamen des Spielablaufs
- Karten weder zoom- noch drehbar
- Render-Zwischensequenzen im Interlaced-Modus
- Langwierige Anlaufphasen bei der Güter-Produktion

KNIGHTS AND MERCHANTS IM WETTBEWERB

	Knights & Merchants	Anno 1602	Die Siedler 2 Gold
Int. Tutorial	ja	ja	nein
Mehrspieler-Modus	max. 6 Spieler	max. 4 Spieler	max. 2 Spieler
Missionen	20 + 10 Multiplayer-karten	16 + Endlos-Modus	20 + 130 Bonuskarten
Editor	nein	nein	ja
Spielgeschwindigkeiten	1	3	2
Zwischensequenzen	ja	ja	Intro
Fog of War	ja	nein	ja
Handel	nein	ja	nein
Kämpfe	Echtzeit (einheitenorientiert)	Echtzeit (C&C-Steuerung)	automatisch nach Voreinstellung
Seeschlachten	nein	ja	nein
Diplomatie	nein	ja	nein
Zivile Einheiten	12	ca. 30	19
Militäreinheiten	9	6	5
Gebäudetypen	25	58	32

LEISTUNGSMERKMALE

Bereits auf der Mindestkonfiguration ist Knights and Merchants gut lauffähig, lediglich mit etwas längeren Ladezeiten müssen Sie eventuell rechnen. Mit einem P200 und 32 MB RAM dürften sämtliche Performance-Probleme ausgeräumt sein.



SOUND & MUSIK

Während die Sprachausgabe in den Missions-Briefings etwas „dumpf" rüberkommt, gibt es bei Sprache und Sound im Spiel nichts auszusetzen: Der räumliche Klang gibt dem Spieler stets Aufschluß darüber, in welcher Richtung und Entfernung sich eine bestimmte Aktion abspielt. Jede Einheit wurde zudem mit ihren ganz spezifischen Soundeffekten ausgestattet, so daß man sich fast „blind" auf der Karte zurechtfinden kann. Die CD-Audio-Musik-Tracks wirken nicht sonderlich spektakulär, unterstreichen jedoch gekonnt und unaufdringlich die Mittelalter-Atmosphäre des Spiels.

STEUERUNG

Sie spielen Knights and Merchants fast ausschließlich mit der Maus. Die Steuerung über das kompakte Interface mit seinen aussagekräftigen Icons gestaltet sich komfortabel und intuitiv. Größere Entfernungen auf dem Terrain lassen sich blitzschnell durch einen Klick auf die Mini-Map zurücklegen. Wer lieber mit der Tastatur arbeitet, kann z. B. seinen militärischen Einheiten auch über Hotkeys Befehle erteilen und das Kartenscrolling über die sensibler reagierenden Cursortasten abwickeln.

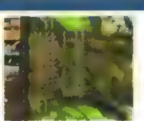
INSTALLATION

Über Win95-Installer, benötigter Festplattenplatz: 84 MB
Videosequenzen werden direkt von der CD geladen

SPIELTIEFE

Wer sich auf Knights and Merchants einläßt und das Programm in all seinen Facetten genau kennenlernen will, wird gut und gerne ein paar Wochen beschäftigt sein. Die 20 Einzelspieler-Missionen und die 10 Multiplayerkarten bieten nicht nur beim einmaligen Durchspielen eine entsprechende Herausforderung, sondern motivieren zum Ausprobieren unterschiedlicher Taktiken und zu immer neuen Versuchen, das Wirtschaftssystem zu optimieren.

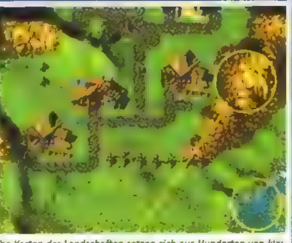
GRAFIK



Knights and Merchants kann wahlweise in den Auflösungen 800x600 und 1.024x768 gespielt werden, wobei letzterer aufgrund der besseren Übersicht natürlich der Vorzug zu geben ist. Die einzig angebotene Farbtiefe von 256 Farben erweist sich als vollkommen ausreichend für den verwendeten Grafikstil.



Das gerenderte Intro und die Zwischensequenzen laufen im Letterbox-Format im Interlaced-Modus ab.



Die Karten der Landschaften setzen sich aus Hunderten von kleinen rechteckigen Bitmaps zusammen und simulieren so die unterschiedliche Bodenbeschaffenheit. Eine Gouraud-Shading-Routine ermöglicht den Eindruck von Höhenunterschieden, während die animierte Darstellung von Wasserflächen per Palettenrotation erzeugt wird.

im Wege. Die Größe Ihrer Armee wird dabei allenfalls begrenzt durch Ihre wirtschaftliche Leistungsfähigkeit und die verbleibenden Goldreserven, die noch in Ihrem Lagerhaus schlummern – für jede produzierte Einheit wird nämlich eine Goldkiste fällig. Bei der Zusammenstellung Ihrer Truppe sollten Sie die ganze Palette aller verfügbaren Einheitentypen berücksichtigen, um dem Feind Paroli bieten zu können: Die einzelnen Gruppen weisen nämlich sehr unterschiedliche Fähigkeiten und Stärken auf, die sich im Zusammenspiel perfekt ergänzen. Eignen sich zur Bekämpfung schwach gepanzerter Fernwaffen-Einheiten wie der Bogenschützen besonders



VERGLEICH

Wie bei den Siedlern oder im aktuellen Sunflowers-Hit Anno 1602 verbringt man in Knights and Merchants einen Großteil der Spielzeit damit, eine tadellos funktionierende Wirtschaftsstruktur aufzubauen, wobei Logistik und Wegesystem entscheidende Faktoren darstellen. In der Komplexität bleibt das ökonomische System von Knights and Merchants hinter den beiden Konkurrenten zurück, doch das letztendliche Ziel dieses Programms ist auch ein gänzlich anderes: Während sowohl in Anno als auch bei den Siedlern der WiSim- und Aufbau-Aspekt deutlich im Vordergrund steht, bildet dieser in Knights and Merchants lediglich die Grundlage für militärische Auseinandersetzungen im großen Stil, und mit dem einheitenorientierten Gameplay bei den Echtzeitschlachten hat Knights and Merchants denn auch einen echten Joker in der Hand. Nachteilig fällt vor allem gegenüber dem ebenfalls artverwandten Age of Empires ins Gewicht, daß sich das Topware-Spiel nicht so flexibel an die Erfordernisse des Users anpassen läßt und dem Spieler beim Umgang mit den Einheiten weniger Freiräume zubilligt.

Age of Empires	89%
Anno 1602	88%
Die Siedler 2	85%
Knights & Merchants	84%



Knights and Merchants geizt nicht mit netten Details: Während sich beim Schweinezüchter die Säue im Schlamm suhlen und der Winzer die Trauben mit seinen bloßen Füßen zerstampft, hängt der Metzger seine fertigen Würste zum Abholen bereit.

gut flinke Reiter, kommt man letzteren wiederum gut mit Lanzenkämpfern und Pikenieren bei. Entgegen der Gewohnheit C&C-geschulter Echtzeitstrategen wählen Sie Ihre Krieger nicht per „Gummiband" an oder steuern per Mausklick eine bunte Mischung aus mehreren Waffengattungen. Statt dessen arbeitet Knights and Merchants einheitenorientiert, d. h. Sie erteilen Ihre Befehle stets einer Truppe aus mehreren Vertretern ein und derselben Waffengattung (siehe Kasten „Reeechts um!"). Besonders wichtig bei der Vorbereitung einer Offensive ist die Wahl des Zeitpunkts: Einerseits sollten Sie schon eine starke Streitmacht aufgebaut haben, wenn Sie dem Feind gegenübertreten, andererseits müssen Sie dem Gegner schon sehr bald Schaden zufügen, um ihn dauerhaft zu schwächen. Neben kleineren Attacken auf wehrlosere Einheiten sollten Sie daher versuchen, Ihrem Feind Rohstoffe wegzuschnappen, damit ihm möglichst bald beim Ausbilden neuer Rekruten oder in der Waffenproduktion die Puste ausgeht. Glauben Sie aber nicht, daß Ihr Widersacher tatenlos zusieht, wie Sie sich das schönste Dorf mit der mächtigsten Armee aufbauen! Seien Sie stets auf Attacken gefaßt und bemühen Sie sich um eine effektive Verteidigung Ihrer Siedlung.

Motiviert bis zum Ende

Die Episoden von Knights and Merchants laufen keineswegs immer nach dem gleichen Schema ab: Aufbau- und reine Taktik-Missionen wechseln sich ab, an manchen Aufgaben haben Sie stundenlang zu knabbern, während sich andere in wenigen Minuten erledigen lassen. Für zusätzliche Motivation sorgen immer wieder kleine Überraschungen, wie das plötzliche Auftreten der Barbaren, einer schlagkräftigen Truppe, die einem hilfreich zur Seite steht. Auch die Grafik mit ihren zahllosen liebevollen Animationen hält den Spieler bis zum Ende bei der Stange – selbst nach Tagen entdeckt man hier immer wieder neue nette Einzelheiten, und manchmal hat man fast das Gefühl, auf dem Monitor ein lebendes Brueghel-Gemälde vor sich zu haben.

Herbert Aichinger



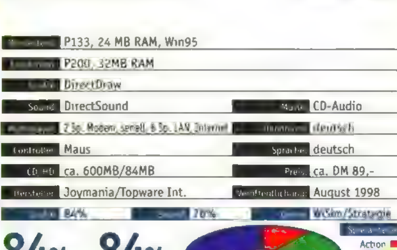
Mehrere Bauarbeiter errichten gerade einen Bauernhof – anhand der „Denkblasen" über ihren Köpfen können Sie ablesen, welchen Tätigkeiten sie gerade nachgehen oder welche Materialien ihnen fehlen.

KOMMENTAR

» Jawohl, das Wirtschaftssystem ist in der Tat ausreichend komplex und dennoch stets nachvollziehbar, da muß ich dem Kollegen Aichinger Recht geben. Auch an der Grafik gibt es kaum etwas auszusetzen, wenn auch die Knights & Merchants nicht ganz so knuddelig daherkommen wie etwa ihre siedelnden Verwandten. Aber genial ist, daß bei den Topware-Rittern nach der langen Aufbauphase noch lange nicht das Ende der Turnierlanze erreicht ist. Im Gegenteil: Mit dem Kampfgetümmel fängt der Spaß erst an. Hier überflügelt Knights & Merchants seinen ruhmreichen Urahn deutlich, aber nicht konsequent genug. Denn gerade für den Kampfmodus hätte ich mir eine direktere Steuerung gewünscht. Trotz des kleinen Mankos sollten Sie sich diesen Titel aber nicht entgehen lassen. Genau das richtige für verregnete Sommertage. «

KOMMENTAR

» Viel Schlaf erwischte ich nicht während der Knights and Merchants-Testphase! Hatte ich erst einmal mit viel Hingabe ein mittelalterliches Dorf aufgebaut und sah meine niedlichen Männchen geschäftig durch den Ort wuseln, weckte das unweigerlich meinen Beschützertrieb. Ich konnte einfach nicht ruhen, bevor nicht der letzte Gegner mit Haut und Haaren von der Karte geputzt war – und sowas kann sich in Knights and Merchants sehr lange hinziehen! Dem Auge wird in Topwares mächtigem Siedler-Konkurrenten ein faszinierendes Mittelalter-Sittengemälde geboten, das auf jedem Bildschirm mit neuen Überraschungen aufwartet. Das Wirtschaftssystem des Spiels konzentriert sich erfreulicherweise auf das Wesentliche und erschlägt einen nicht mit übertriebener Komplexität. So hat man Zeit, sich ausgiebig um seine Streitkräfte zu kümmern und erfolgversprechende Taktiken zur Vernichtung des Gegners auszutüfteln – Ihrer Experimentierfreude sind hier praktisch keine Grenzen gesetzt! Falls Sie bereits die Siedler in Ihr Herz geschlossen haben und Anno 1602 hoffnungslos verfallen sind, wird Sie Knights and Merchants sicherlich ebenfalls in seinen Bann ziehen. Kleine Schönheitsfehler wie das manchmal für meinen Geschmack etwas zu unflexible Interface lassen sich dabei getrost verschmerzen. «



[illegible]	P133, 24 MB RAM, Win95				
[illegible]	P200, 32MB RAM				
[illegible]	DirectDraw				
Sound	DirectSound			[illegible]	CD-Audio
[illegible]	2 Sp. Modem, seriell, 8 Sp. LAN, Internet			[illegible]	deutsch
Controller	Maus			Sprache	deutsch
CD/HD	ca. 600MB/84MB			Preis	ca. DM 89,-
Hersteller	Joymania/Topware Int.			Veröffentlichung	August 1998
[illegible]	84%	[illegible]	76%	[illegible]	WiSim/Strategie

84% Einzelspiel

84% Multiplayer

» **Ein Spiel, das den grauen Alltag vergessen läßt** «

TA: Battle Tactics • Echtzeitstrategie

TOTAL RECALL

Die 2. Generation der Echtzeitstrategie wird immer noch von Total Annihilation angeführt. Zu den wenigen kleinen Mankos der Genrereferenz gehört der etwas eintönige Aufbau der Kampagnen und einzelnen Szenarios. Mit der neuen Zusatz-CD bekommt Cavedog eine weitere Chance, die kleinen Versäumnisse auszubessern.

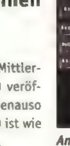
Cavedog kümmerte sich auch nach der Veröffentlichung von TA rührend selbst um kleinste Wehwehchen und versorgte die riesige Fangemeinde mit neuen Einheiten, Mehrspielerkarten und Updates, um erstmals Echtzeitstrategie in ungeahnter Perfektion zu erreichen. Mittlerweile ist die Version 3.10 veröffentlicht, die natürlich genauso Bestandteil der Mission-CD ist wie neue Einheiten und Karten.

Nachschub à la carte

Nach der Installation von Battle Tactics benötigen Sie wie zuvor nur die Vollversion von Total Annihilation, auch wenn Sie die neuen Kampagnen spielen wollen. Als netter Nebeneffekt lassen sich dadurch alle Missionen der Vollversion anwählen, als ob man beide Kampagnen durchgespielt hätte. Battle Tactics beinhaltet für Arm und Core jeweils vier Kampagnen, die aus insgesamt 100 Missionen bestehen. Verglichen mit den alten Szenarios sind die neuen sehr viel abwechslungsreicher gestaltet und versprechen somit auf Dauer höheren Spielspaß.

Alexander Geltenpoth

KOMMENTAR



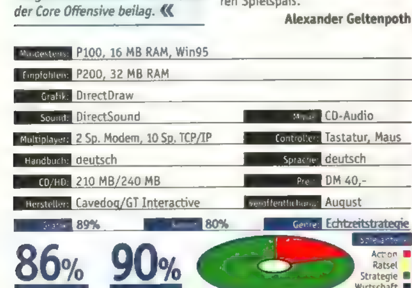
» Eine Verbesserung in allen Punkten. Zwar bietet TA mit Battle Tactics noch keine Zwischensequenzen oder neue Hintergrundmusik, aber das Missionsdesign ist dafür sehr gut gelungen und sorgt für etliche spannende Spielstunden. Etwas ärmlich für TA-Verhältnisse ist hingegen die reine Anzahl neuer Einheiten und Mehrspielerkarten. Letzteres stellt kein Problem mehr dar, denn der enthaltene Editor funktioniert um einiges besser als die Version, die der Core Offensive beilag. «



An der Grafik des Spiels hat sich nichts geändert. Durch die hohe Auflösung gehört aber TA auch heute noch zu den optisch guten Spielen.



Zwischen den Wracks versenkter Schiffe schlängeln sich U-Boote und Amphibien-Panzer. Über ihnen tobt die Seeschlacht.

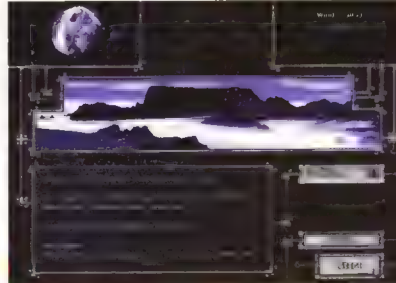


Mindestens:	P100, 16 MB RAM, Win95		
Empfohlen:	P200, 32 MB RAM		
Grafik:	DirectDraw		
Sound:	DirectSound	[illegible]	CD-Audio
Multiplayer:	2 Sp. Modem, 10 Sp. TCP/IP	Controller:	Tastatur, Maus
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	210 MB/240 MB	Preis:	DM 40,-
Hersteller:	Cavedog/GT Interactive	Veröffentlichung:	August
[illegible]	89%	[illegible]	80%
Genre:	Echtzeitstrategie		

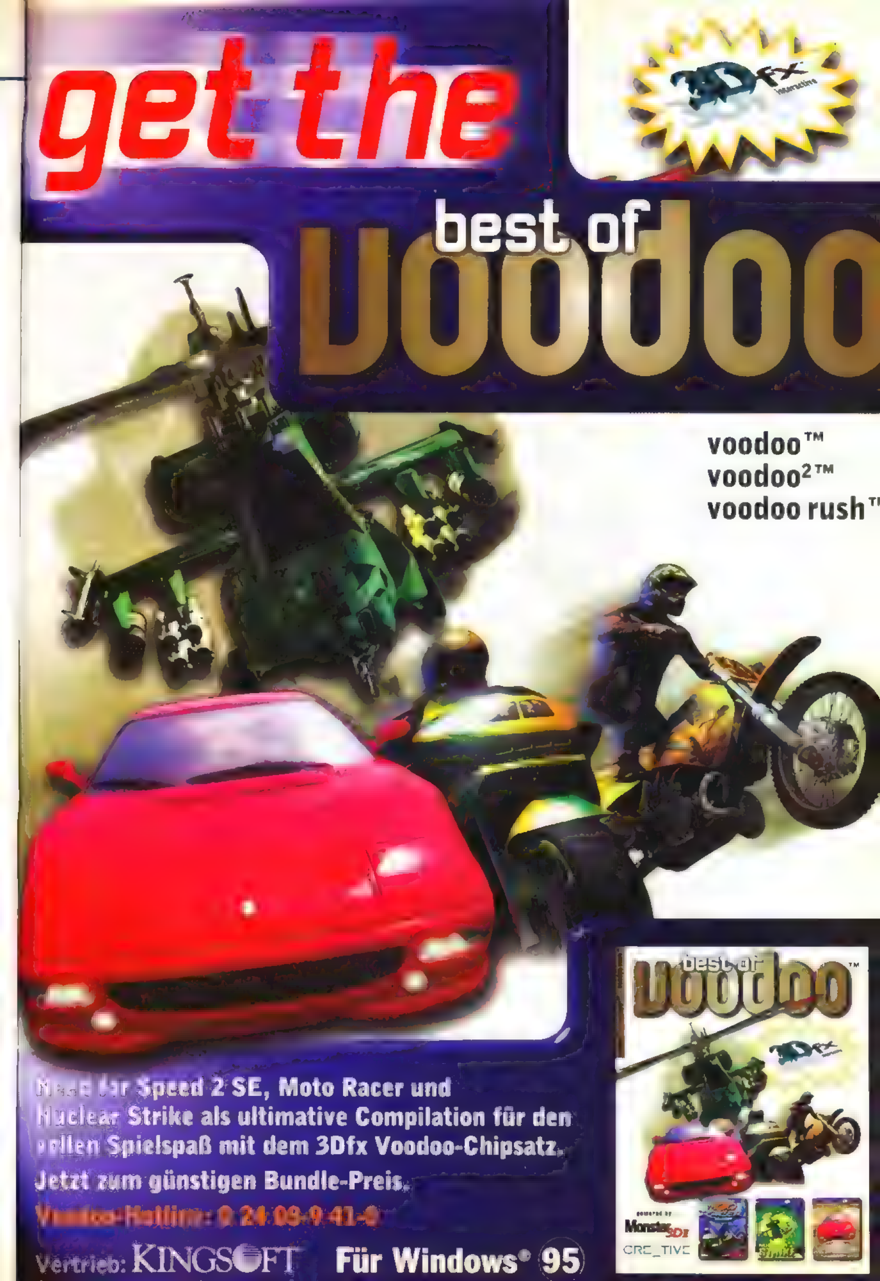
86% Einzelspieler

90% Multiplayer

» *Geklotzt und nicht gekleckert: 100 neue Missionen* «



Im knappen Briefing erhält der Spieler den Auftrag für den Einsatz. Außerdem bekommt er zahlreiche nützliche Tips als Lösungshilfe.


get the
3Dfx
best of
Voodoo
voodoo™
voodoo²™
voodoo rush™
Speed 2 SE, Moto Racer und
Nuclear Strike als ultimative Compilation für den
Spielspaß mit dem 3Dfx Voodoo-Chipsatz.
Jetzt zum günstigen Bundle-Preis.
Vertrieb: KINGSOFT
Für Windows® 95
best of Voodoo™
Monster 3D II
CREATIVE

Stratosphere • Action-Strategie

SAUERSTOFF

Hin und wieder kommt es vor, daß neue Spiele mit viel Tamtam vorgestellt werden und dann auf geheimnisvolle Weise halbfertig in irgendeiner Schublade verschwinden – jahrelang. Ferner kommt hin und wieder irgendwann jemand auf die glorreiche Idee, solche Softwareperlen – Abakadabra – wieder herbeizuzaubern. Hin und wieder kommt es aber auch vor, daß es besser gewesen wäre, besagte Schublade zuzunageln.



Manche Missionen sind an Detailarmut kaum zu unterbieten, wie dieser Einsatz bei Nacht beweist. Daß sich unser Fluggerät über einer Bergkette befindet, ist bestenfalls zu erahnen.

Technisch hinkt Stratosphere der Konkurrenz hinterher. Direct3D macht das Spiel zwar schneller, aber nicht schön: Man beachte die kümmerliche Explosion am oberen Bildrand...



Wenig 3D-Gefühle: Vieles an Stratosphere wirkt flach.



Gerenderte Videosequenzen gibt es in der Kampagne zu sehen.

Stratosphere handelt von einer fremden und mystischen Welt, in der die Menschen auf fliegenden Inseln durch die Gegend reisen und sich mit eben diesen durch die Lüfte gleitenden Festungen bekriegen. Insoweit wird der Spieler also in eine nette Fantasy-Umgebung entführt (obwohl es irgendwie bekloppt anmutet, warum die Herrschaften ausgerechnet auf überdimensional großen Rasenstücken rumwuseln, statt sich normale Flugzeuge zu bauen...; unvermeidbare Anm. des Verfassers). Hauptaufgabe ist es, sich mit der eigenen Schwebeburg durch rund 40 Missionen zu kämpfen. Ähnlich wie bei einem Action-Flugi beinhalten die Levels Suchaktionen, Zerstörungsaufträge, Bodenangriffe und Eskorten. Es fließen aber auch strategische Elemente ein. Während des Spiels sammelt der Pilot Ressourcen (Stein, Erz, Kristalle), die zum Ausbau der Luftschlösser dienen. Immer neue Waffen, Antriebssysteme, Schutzschilder und andere Bauteile lassen den 0815-Dreckklumpen möglicherweise zur unüberwindlichen Trutzburg werden.

Fummelsteuerung

Besonders Spaß macht es, sein eigenes Castle im Editor zusammenzubasteln, wobei es je nach Mission taktisch tatsächlich eine Rolle spielt, ob man z. B. auf ein besseres Steuervermögen, ausgefeiltere Schilde oder schlagkräftigere Wummen setzt. Gezockt werden dürfen eine Kampagne mit Hintergrundstory oder einzelne, benutzerdefinierte Szenarien. Die Features von Stratosphere klingen auf den ersten Blick enorm vielfältig und sind es eigentlich auch. Allerdings läßt die Umsetzung der tollen Ideen schlagartig viel vom Hochgefühl über den Jordan wandern. Das

ARMUT



Nettes Feature: In der Werft baut man eigene Festungen, die vor ihrem Einsatz im Simulator getestet werden können.

beginnt bei der detailarmen Grafik (Ooooh! Dieser Berg besteht aus sage und schreibe einem Polygon!), die zudem von einer beachtlich langsamen Engine transportiert wird. Dazu gesellt sich die abenteuerliche Steuerung (hier ein bißchen Schub, dort ein bißchen in den Bodenziel-Modus umschalten, links lenken, zurück in den Luftmodus klicken, verzweifelt den Gegner suchen, aus Versehen mit ihm kollidieren, Chaos...). Putzigerweise darf nicht einmal die Flughöhe bestimmt werden, so daß unser Liebling mit Freuden gegen Hügelketten tuffelt.

Harald Fränkel

KOMMENTAR

» Ganz persönlich fand ich es sterbenslangweilig, mit einem fliegenden Dreckklumpen über eine Landschaft zu schleichen, die wegen chronischer Polygonarmut die Lebendigkeit und Frische eines vor drei Tagen abgenippelten Zwergkaninchens zur Schau stellt. Objektiv betrachtet hat Stratosphere bestimmt lichte Momente: Die Spielidee, der Editor und die Kombi aus Flugaction und (Bau-)Strategie an sich verdienen sogar das Prädikat „dezent genial". Leider hilft das wenig – selbst wenn man die lahmschnarchige Engine in den rosaroten Mantel der Toleranz hüllt. «

Mindestens:	P133, 16 MB RAM, Win95		
Empfohlen:	P II 233, 32 MB RAM, Direct3D		
Grafik:	DirectDraw, Direct3D		
Sound:	DirectSound	Musik:	Digital. Samples
Multiplayer:	4 Sp. LAN u. TCP/IP, 2 Sp. Modem	Handbuch:	deutsch
Controller:	Tastatur, Maus	Sprache:	deutsch
CD/HD:	492 MB/45 MB-350 MB	Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Ripcord Games/Softgold	Veröffentlichung:	Ende August
Grafik: 40%	Sound: 67%	Genre:	Action-Strategie

40% Einzelspieler — 41% Multiplayer

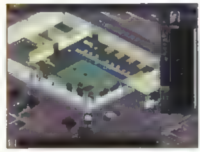


» Der Titel Stratosphere deutet es an: zu viel dünne Luft «

Police Quest SWAT 2 • Action/Strategie

L.A. COPS

Mit SWAT 2 geht Sierras Police Quest-Reihe um das harte Leben amerikanischer Gesetzeshüter in die sechste Runde. Diesmal kommt das digitale Räuber & Gendarm-Spiel als Mischung aus Action und Strategie daher, die oberflächlich ein wenig an Commandos und Jagged Alliance erinnert.



Bankräuber haben sich im Inneren des Gebäudes verschanzt - ein Fall für das SWAT-Team.



Kurze, wenig aussagekräftige Filmsequenzen leiten die einzelnen Missionen ein.



Angeblich verfügen alle SWAT-Mitglieder über ganz individuelle Fähigkeitsprofile.

SWAT 2 wurde in Zusammenarbeit mit dem Los Angeles Police Department entwickelt, d. h. ein Teil der 30 Einzelspieler-Missionen basiert auf realen Ereignissen. Sie haben die Möglichkeit, entweder als edler Kämpfer für Gerechtigkeit im SWAT-Sondereinsatzkommando Ihre Fähigkeiten unter Beweis zu stellen oder eben jene Truppe als Terrorist an der Nase herumzuführen. Spielen Sie auf der Seite der Guten, gilt es stets, Situationen zu meistern, in denen ein falscher Schachzug das Leben unschuldiger Menschen gefährden könnte. Wichtig ist, jeden Einsatz minutiös zu planen, und das beginnt bereits mit der Zusammenstellung und Ausrüstung des Teams. Am Schauplatz des Verbrechens entscheiden nicht nur die örtlichen Gegebenheiten über die Vorgehensweise, sondern auch die Persönlichkeits-Profile der Täter – hat man es mit nervösen Psychopathen zu tun, ist schnelles Handeln angesagt, während man bei kühl berechnenden Kriminellen zunächst den Verhandlungsweg einschlägt, um z. B. Zeit zu gewinnen. Oberstes Gebot bei allen Aktionen: Blutvergießen vermeiden! Je unblutiger ein Einsatz abläuft, desto mehr Anerkennung können Sie anschließend von Ihrem Vorgesetzten einheimsen.

Einsatz versiebt

Die SWAT 2-Missionen spielen sich auf isometrisch dargestellten Schauplätzen ab, die sich zwar (ruckelig) scrollen, nicht jedoch drehen oder zoomen lassen. Einsatzteams, Scharfschützen, Helikopter und diverse Fahrzeuge steuern Sie per Maus, und besondere Befehle wie die Wahl von Ausrüstungsgegenständen werden über das etwas schwerfällige Interface am rechten Bildschirmrand abgewickelt. Grafisch hätte sich aus SWAT mehr machen lassen: Weder laufen die Animationen flüssig ab, noch wird die Ausstattung der Einheit an den stecknadelkopfkleinen Männchen sichtbar. Von der angeblich recht ausgefeilten KI ist im Spielablauf ebenfalls nicht viel zu spüren – sowohl SWAT-Mitglieder als auch Verbrecher zeigen immer wieder unrealistische Verhaltensmuster, die logisch nicht nachzuvollziehen sind. Zudem legt SWAT 2 auch noch einen enormen Hardware-Hunger an den Tag: Selbst auf einem PII 333 gestaltet sich das Spiel noch recht zäh, was sich natürlich besonders im Multiplayer-Modus als gewaltiges Manko erweist.

Herbert Aichinger



Spielen Sie in SWAT 2 auf der Seite der Terroristen, dürfen Sie auch eine Fernsehstation überfallen und dabei Geiseln nehmen.

KOMMENTAR

» Wirklich schade um dieses Spiel! Die einzelnen Missionen bieten eigentlich recht interessante Aufgabenstellungen, die es einem ermöglichen, sich richtig in die Welt der L.A.-Cops hineinzuversetzen. Bei der praktischen Umsetzung hapert es jedoch an allen Ecken und Enden, wobei besonders die „eigenwillige" KI, die Unübersichtlichkeit und die schwerfällige Steuerung negativ ins Gewicht fallen. Wer nicht unbedingt Polizist spielen will, sollte lieber zu Commandos greifen. «

[illegible]	P133, 16 MB RAM, Win95		
[illegible]	P166, 32 MB RAM		
[illegible]	DirectDraw		
Sound	DirectSound	[illegible]	DirectSound
Multiplayer	4 Sp. LAN, Internet	Controller	Maus
Handbuch	deutsch	Sprache	deutsch
CD/HD	615 MB/90 MB	[illegible]	ca. DM 80,-
[illegible]	Sierra FX/Cendant	[illegible]	August 1998
Grafik	50%	[illegible]	65%
Genre:	Action/Strategie		

52% Einzelspiel

49% Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

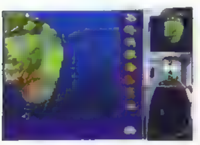
» Unausgegorenes, schwerfälliges Kriminalspektakel «

Wargames • Echtzeitstrategie

KRIEGSTANZ

Als 1983 Wargames in die Kinos kam und die Bevölkerung mit dem 3. Weltkrieg konfrontierte, der ohne Menschen nur noch von Computern ausgefochten wird, flammte erneut die Angst vor der Künstlichen Intelligenz auf. Völlig zu Unrecht, denn so weit ist es mit der KI selbst heute noch nicht her.

Nach Myth und Dark Omen ist Wargames das dritte Echtzeit-Strategiespiel, das neben 3D-Terrain eine Zoomfunktion sowie eine frei rotierbare Karte anbietet. Der Clou an Wargames: Wie für ein richtiges Echtzeit-Strategiespiel üblich, gehören Basisaufbau, Ressourcen-Management und Einheitenproduktion genauso zu den wichtigen Features wie die rein taktische Komponente, Angriffe auf den Gegner auszuführen. Was das mit dem Spielfilm zu tun hat? Eigentlich nichts...



Abgesehen vom Radar können Sie die Karte auch auf dem ganzen Screen darstellen.

Dr. Falkens Machwerk

NORAD, so heißt der von Dr. Falken programmierte Computer in Wargames, stellt auch eine der beiden Seiten im Spiel dar. Abgesehen von den groben Vorgaben neuer Missionsziele kommt jedoch während eines Einsatzes keine Unterstützung aus dem Hauptquartier. Der Spieler steuert sämtliche Truppen, errichtet Gebäude und produziert Nachschub. Als einzige Ressource dient Geld, das Hacker aus Computerterminals auf das eigene Konto schleusen. Abgesehen davon können die Computerspezialisten auch noch Forschungen betreiben und die eigenen Einheiten verbessern bzw. die gegnerischen Forschungen sabotieren. Die Gebäudeauswahl ist relativ gering, denn abgesehen von Produktions- und Forschungszentren läßt sich nur noch die stationäre Verteidigung errichten.



Durch die schräge Ansicht des verstellbaren Blickwinkels verschwinden Einheiten hinter dem Baum. Gefechte sind nur wenig spektakulär.



Trotz unterschiedlicher Einheiten verfügen beide Seiten über vergleichbare Waffensysteme, die detailliert beschrieben sind.

Dreidimensional

In Wargames ist wirklich alles 3D. Höhenunterschiede lassen sich klar erkennen, und Einheiten bestehen aus Polygonen. Berge und sonstige Hindernisse wie Wälder haben keine Auswirkungen auf Sicht- oder Schußreichweite. Einheiten sind ziemlich lieblos animiert und bewegen sich unnatürlich. Die Explosionen und Feuerwechsel reißen auch niemanden vom Hocker. Auch nur mit Direct3D wäre hier mehr möglich. Größtes Manko ist aber die üble KI. Das Routefinding weist enorme Mängel auf, und Wegpunkte lassen sich nicht setzen.

Alexander Geltenpoth

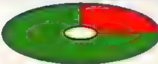
KOMMENTAR

» Mal abgesehen vom Intro kann ich nicht ganz verstehen, warum Wargames den gleichen Titel wie der Spielfilm trägt, den übrigens jeder Computerspieler einmal gesehen haben sollte. Was man vom gleichnamigen Spiel nicht behaupten kann. Zwar bietet Wargames einige sehr schöne Features, die auch ein Dark Omen vermissen ließ, aber es kränkelt in zu vielen Details. Mit der zweitklassigen Grafik könnte man sich noch abfinden, aber die enormen Mängel der KI sind unverzeihlich. Gerade in diesem Genre gibt es besseres. «

	P133, 16 MB RAM, 3D-Grafikkarte, Win95		
	P200, 32 MB RAM		
	Direct3D		
Sound	DirectSound		CD-Audio
Multiplayer	2 Sp. Modem, 4 Sp. LAN, TCP/IP	Controller	Tastatur, Maus
	deutsch		englisch
	260 MB/50 MB	Preis	ca. DM 90,-
	Electronic Arts		Anfang September

	75%		77%	Genre	Echtzeitstrategie

70% Einzelspiel **74%** Multiplayer



» Gute Ansätze durch zahlreiche Mankos vermurkst «



NEU
AUFGETAUCHT
HISCORE
PC Magazin
Kauftip
Ausgabe 6/98.
3D-Add-On-Karten
6/98
5/98
5/98
GameStar
Hiscore 2 3D
UND ABGESAHNT
Voodoo2
miroHISCORE² 3D
12 MB
TVout
3D-Schnittstellen-Support:
miroHISCORE² 3D short-check
the visual solution
miro
MEDIA
miroMEDIA GmbH · Carl-Miele-Str. 4 · 38112 Braunschweig
Tel + 49 (0) 5 31 - 21 13-0 Fax + 49 (0) 5 31 - 21 13-99 Internet http://www.miro.de
miroINFO +49 (0) 18 05 22 35 26

Tribal Rage • Echtzeitstrategie

MAD MAX



Diese LKWs „erscheinen" neben dem HQ und liefern die neu gekauften Gebäude, die dann zu ihrem Bestimmungsort gebracht werden.

Von Talonsoft kannte man bisher nur rundenbasierte Hardcore-Strategie. Nun versucht sich das amerikanische Softwarehaus erstmals an einem Echtzeit-Titel. Mit einigen neuen und jeder Menge altbekannter Elemente kommt Tribal Rage in einer postnuklearen Welt daher.

Räuberische Motorradgangs, Armeen von Cyborgs, Anhänger obskurer Kulte und ähnliche Gruppierungen machen sich gegenseitig das Leben im postapokalyptischen Amerika des Jahres 2030 schwer. Insgesamt stehen sechs Stämme zur Verfügung, die über unterschiedliche Einheiten verfügen. So züchten beispielsweise die Amazonen Tiere zu Kampfkolossen heran, wohingegen die Biker über eher gewöhnliche Fahrzeuge des 20. Jahrhunderts verfügen.

Tribal Rage erinnert auf den ersten Blick grafisch an KKND – wüste Landschaften, gespickt mit Ruinen, Skeletten und Kakteen. Auf dem schlichten 2D Gelände herrscht der altbekannte Fog of War. Die Fahrzeuge und Soldaten lassen regelrechtes MAD MAX-Feeling aufkommen: Aufgemotzte VW-Käfer, Pick-Ups mit Maschinengewehren und umgebaute Wohnmobile rasen durch die Ödlandschaften.

KOMMENTAR

» Selbst vor einem Jahr hätte dieses Spiel niemanden mehr vom Hocker gerissen. Altbackene Grafik, eine schlechte Engine und jede Menge logischer Fehler verderben den Spielspaß ab der ersten Minute. Auch der Einheiten- und Leveleditor können das Bild nicht mehr graderücken. Tribal Rage kann man ohne weiteres als „noch ein Echtzeitstrategie-Spiel" abhaken. Sie wollen sich selbst einen Endruck verschaffen? Eine spielbare Demo befindet sich auf der Cover-CD-ROM. «

Echtzeit wie eh und je

Spielerisch geht es wie in jedem Vertreter dieses Genres zu: Basis bauen, Geld aus Rohstoffen besorgen und eine Armee aufbauen, um dem Gegner letztendlich den Garaus zu machen. Einheiten werden gekauft und nicht produziert. Neue Einheiten „erscheinen" umgehend – ohne Ausbildungs- oder Bauzeit – neben dem Hauptquartier. Neue Gebäude materialisieren sich in Form eines LKWs ebenfalls im Stützpunkt. Mit dem Lastwagen kann das Gebäude dann an die gewünschte Position transportiert werden. Als Rohstoff dienen Erzvorkommen, die nur als kleine Flecken auf der Oberfläche erkennbar sind. Eine auf dem Vorkommen errichtete Mine formt den Rohstoff dann ohne Umschweife in Bargeld um. Alle Einheiten müssen regelmäßig mit Munition versorgt werden. Zu diesem Zweck liegen Munitionspakete und andere Power-Ups wie in einem Actionspiel in der Gegend herum.

Bereits nach kurzem Spiel offenbart Tribal Rage seine technischen Mängel. Das Routefinding der Einheiten ist katastrophal. Wo in anderen Spielen einem Fahrzeug schon einmal Platz zur Durchfahrt gemacht wird, muß man sich hier um alles selbst kümmern. Die Fahrzeuge können nicht durch riesige Lücken hindurchfahren, sondern versuchen, in einem großen Bogen ans Ziel zu kommen. Einheiten lassen sich zwar in guter alter C&C-Manier gruppieren, aber insgesamt maximal zwölf gleichzeitig. Die KI der eigenen Truppen läßt sich einstellen. So können Sie zum Beispiel Späher ausschicken, die bei erkannter Gefahr schnurstracks kehrtmachen. Die Intelligenz der Gegner läßt jedoch sehr zu wünschen übrig. So schaut der Gegner seelenruhig zu, wie Sie ihm eine Reihe Kanonentürme direkt vor seine Basis setzen. Absolut neu an Tribal Rage ist der Einheiten-Editor. Sie können nach Herzenslust neue Fahrzeuge und Infanteristen basteln.

Alexander Geltenpoth



Mit dem Wohnmobil geht's auf nächtlicher Zivilistenjagd.



Der Wagen kann wegen der Türme nicht durch die Lücke fahren.



Der Soldat trifft das Ziel, obwohl es durch den Fog verdeckt ist.

Minimum:	Pentium 100, 16 MB RAM, 4xCD-Rom, 85 MB HD		
Empfohlen:	Pentium 166, 32MB RAM, 8xCD-Rom, 85MB HD		
Grafik:	DirectDraw		
Sound:	DirectSound	Musik:	Midi
Multiplayer:	47%	Controller:	Tastatur, Maus
Handbuch:	englisch	Sprache:	englisch
CD/HD:	530 MB/85 MB	Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	Talonsoft/Empire	Veröffentlichung:	bereits erhältlich

Grafik: 37% | Sound: 46% | Genre: Echtzeitstrategie

34% Einzelspiel | **47%** Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» *„Lockt keinen Strategen hinterm Ofen vor"* «

INTERN. CRICKET CAPTAIN



Was soll man von einem Sport halten, bei dem Spiele von Teepausen unterbrochen werden? Bei Cricket Captain (Import!) managt der PC-Besitzer einen englischen Club, kümmert sich um Taktik und Aufstellung, verfolgt das Geschehen auf dem Feld und schafft es vielleicht bis zum Cricket-Berti. Abgesehen vom Mager-Sound ist das Spiel solide. Aber auch weil ein Regelheft fehlt, ist es nur für die wenigen (drei?) Cricketsfans hierzulande geeignet. **hfr**

486 DX 66, 16 MB RAM, Win95 — 76%
Technik: DDraw, DSound, Maus — 33%
Hersteller: Empire Sport
Preis: ca. DM 80,-
Genre: WiSim
50% Einzelspiel — - Multiplayer

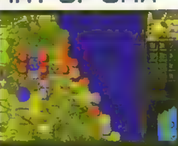
HOPKINS FBI



Als Agent Hopkins sind Sie in diesem Trash-Adventure dem kriminellen Bernie Berckson auf der Spur. Die Verbrecherhatz ist in erster Linie eine Jagd nach dem verlorenen Pixel – immerhin spricht das effiziente Maus-Interface gut an. Hopkins FBI sieht aus, als ob es schon etliche Jährchen auf dem Buckel hätte. Durch die zahlreichen ultrabrutalen Cutscenes werden zudem die Grenzen des guten Geschmacks mehr als deutlich überschritten. **ha**

[illegible] — 36%
Technik: DirectDraw, DirectSound — 50%
Hersteller: [illegible]
Preis: ca. DM 49,95
Genre: Adventure
30% Einzelspiel — - Multiplayer

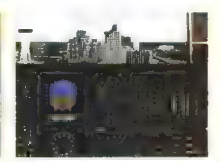
OPERATIONAL ART OF WAR



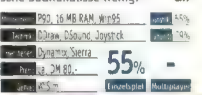
Typisch Talonsoft: Historische Schlachten auf Waben-Feldern, authentische Einheiten, Recherche der Geschichte, hohe strategische Anforderungen – kurz gesagt, für Fans der nicht enden wollenden Serie „Die große Schlacht um ..." der Himmel auf Erden. Für durchschnittliche Spieler hingegen pure Langeweile durch eintönige Grafik, umständliche Steuerung und die altbekannten, langwierigen Pixelkriege zwischen 1939 und 1955. **ag**

P60, 16 MB RAM, Win95 — 30%
Technik: DDraw, DSound, 2Sp. PC, TCP/IP — 10%
Hersteller: Talonsoft, Empire
Preis: ca. DM 90,-
Genre: Strategie
50% Einzelspiel — 40% Multiplayer

PRO PILOT



Eine PC-Flugschule wollte Sierra mit dem Pro Pilot auf die Beine stellen und scheitert an den Mängeln der Grafik-Engine. Zwar bieten die 3 CDs gute Trainings-Videos, vier Flugzeuge und 3.500 Flughäfen in USA und Europa, aber ohne die Unterstützung einer 3D-Beschleunigung bleibt Pro Pilot flügellahm. Der Flugspaß leidet unter der ruckeligen Darstellung. Da helfen auch die deutsche Sprachausgabe und die bombastische Soundkulisse wenig. **cm**



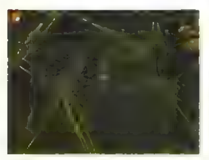
P90, 16 MB RAM, Win95 — 55%
Technik: DDraw, DSound, Joystick — [illegible]
Hersteller: Dynamix, Sierra
Preis: ca. DM 80,-
Genre: WiSim
55% Einzelspiel — - Multiplayer

Ein Autorennspiel aus der Vogelperspektive? Handel treiben? Gegner bekämpfen? Eine aberwitzige Sprache verstehen lernen? Eine psychedelische Welt, die ständig in Bewegung ist? Mit fetten, mürrischen Raupen kommunizieren? An sich selbst zweifeln? Das alles ist Vangers...

Vangers • Action

ENIGMA

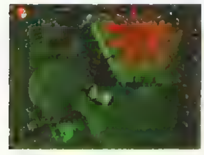
Ungewöhnliche Pfade beschreitet Interactive Magic mit Vangers, einem Programm, das gleich mehrere Genre-Grenzen durchbricht und die Karten völlig neu mischt. Schon die ausladende, New Age-bewegte Hintergrundgeschichte deutet an, daß den Designern wesentlich mehr vorschwebte, als ein stinknormales Computerspiel zu programmieren: Als Vanger steuern Sie ein kleines, je nach Dicke des Geldbeutels mit Waffen bestückbares Fahrzeug über holpriges Terrain und versuchen, die Aufträge der raupenartigen Counsellors zu erfüllen, die an verschiedenen Stellen in sogenannten Escaves hausen. Packen Sie es geschickt an, bringt das Ansehen und Knete ein – mit letzterer können Sie u. a. Ihr Gefährt mit nützlichem Zeug aufmotzen, und die Counsellors haben vielleicht den einen oder anderen Tip fürs weitere Vorgehen parat. Um diese allerdings richtig zu interpretieren, muß man sich erst einmal mit der Sprache vertraut machen – angesichts von Ausdrücken wie Beep, Stinkhorn und Tabutask kein einfaches Unterfangen. Irgendwann gelingt es Ihnen auf Ihren Wegen vielleicht, das nötige Wissen zu erwerben, um in die nächste Welt vordringen zu können...



Die Surmap A-RT genannte Grafik-Engine ermöglicht Terramorphing und die flexible Anpassung des Blickwinkels.



Handel mit diversen Items treiben gehört zu den wichtigsten Aspekten von Vangers.



Mit Mechos genannten Fahrzeugen holpert man über ungewöhnliche Landschaften.

Irr-Fahrt

Gewiß, für seine Innovationsbereitschaft und die ungeheure Freiheit, die der Spieler in Vangers hat, gebührt dem russischen Vangers-Entwicklerteam Anerkennung. Leider fühlt man sich in Vangers jedoch nicht richtig frei, sondern eigentlich eher alleingelassen, und irrt lange Zeit relativ ratlos in der Gegend umher. Ein ausführliches Tutorial hätte einem derart komplexen Spiel auf jeden Fall gutgetan. Hinzu kommen unverzeihliche Schwächen im Interface, das wahrlich nicht als intuitiv bezeichnet werden kann, und in der Steuerung: Allzuoft landet man mit seinem Fahrzeug in Ritzen, in denen es kein Vor und Zurück mehr gibt – hier hilft nur noch ein beherzter Sprung, der aber auch nur selten dort endet, wo man es eigentlich beabsichtigt hat. Allein schon der Schlingerkurs über das unwegsame Gelände, der bei diesem „Rennspiel" jegliche Rasanz im Keim erstickt, dürfte bei so manchem Spieler den Geduldsfaden zum Reißen bringen. Fazit: Vangers empfiehlt sich in erster Linie für Leute, die abgefahrene Spielkonzepte lieben und eine längere Einarbeitungszeit nicht scheuen. Wer sich jedoch einfach hinsetzen und losspielen will, wird mit Vangers nicht glücklich werden.

Herbert Aichinger



Bei den Counsellors holt sich der Vanger immer wieder neue Aufträge.

KOMMENTAR

» Selten habe ich mich in einem Computerspiel so verloren gefühlt wie anfangs in Vangers – was nicht heißen soll, daß dieses Programm nicht seinen Reiz hätte. Grafik und Sound strahlen ihren ganz eigenen Charme aus, aber das Gameplay ist – gelinde gesagt – gewöhnungsbedüftig. Vangers eignet sich sicher nicht für den Massenmarkt, aber als Kultobjekt für Freaks räume ich dem rätselhaften Unikum durchaus Chancen ein. «

Mindestens:	P133, 16 MB RAM, Win95		
Empfohlen:	P200, 32 MB RAM		
Grafik:	DirectDraw		
Sound:	DirectSound	Musik:	DirectSound
Multiplayer:	2 Sp. Modem, ser., 8 Sp. LAN, Internet	Controller:	Tastatur, Gamepad
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD-ROM:	447 MB/200 MB	Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	K-D Lab/iMagic	Veröffentlichung:	erhältlich
Grafik: 75%	Sound: 70%	Genre:	Action

55% Einzelspiel

55% Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» *Eines der rätselhaftesten Spiele, die es je gab* «

M.I.A. Missing in Action • Action

MAMMA MIA

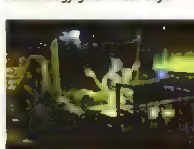
Neue Männer braucht das Land, besonders im Kriegsfall. Was liegt also näher, als einen offensichtlich besonders starken Vertreter des starken Geschlechts in die Schlacht zu schicken? Wenn dieser tolle Mann zudem den tiefsinnigen Namen John Mann trägt, kann ja fast nix mehr schiefgehen.



Manchmal können Infanteristen als „Wingmen" eingesetzt werden, die per Leuchtfeuer gezielt auf Feindbasen zu hetzen sind.



Eher selten kommt es zu lupen reinen Dogfights in der Luft.



Vor jeder Mission gibt es ein kurze Videosequenz zu sehen.

Wie geschmackvoll es ist, den zwischen 1965 und 1975 tobenden Vietnamkrieg in einem Spiel zu verpacken, sei an dieser Stelle dahingestellt. Der PC-Kommandant kommt bei M.I.A. Missing in Action als Heli-Pilot in vier Kampagnen bei 26 Missionen zum Einsatz. Er muß Gebäude und Fahrzeuge zerbröseln, Vermißte retten, Transporte begleiten und Aufklärungsflüge starten, wobei sieben Fluggeräte mit wechselnder Bewaffnung (MGs, Raketen, Granaten, etc.) zur Verfügung stehen. Ab und zu kann Unterstützung in Form von Artillerie, Luftschlägen, Bodentruppen oder Begleithubschraubern angefordert werden. Zu schaffen machen dem Helden Nebel, die Dämmerung oder deftige Monsunregen. Wirken die Missionen anfangs noch abwechslungsreich, schleicht sich nach vier, fünf Einsätzen Routine ein. Meist läuft alles nach Schema F: Dem Kompaß folgen und fast alles wegbomben. Dank der Team Apache-Engine macht M.I.A. optisch einen guten Eindruck – verantwortlich sind das realistische Terrain und die vielen Feindeinheiten (Jeeps, Geschütze, Panzer, Güterzüge usw.). Die Rauch-, Explosions- und Lichteffekte gehen in Ordnung, man hat aber bereits imposantere Variationen gesehen. An der Steuerung, die für den Precision Pro optimiert ist, gibt's nix zu mäkeln. Der Sound leb von wirklichkeitsnahen Funk sprüchen, dem Brummen tieffli gender Jagdbomber und andere authentischen Geräuschen. Fazit Mancher Actionfan dürfte Spaß mit dem Shooter haben.

Harald Fränke



Um das Versorgungsnetz des Feindes zu beeinträchtigen, müssen bei dieser Mission diverse Brücken zerstört werden.

KOMMENTAR

» Um nicht nur Hardcore-Ballerfreaks hinter ihrer Ge schützstellung hervorzulocken, hätte es eines abwechs lungsreicheren Gameplays bedurft. Was bleibt, ist ei schnörkelloser Fastfood-Shooter der Marke Mac M.I.A. Ich hätte mi z. B. auch mal gewünscht, im Panzer oder Jet rumdüsen zu können Wegen der authentischen Atmosphäre, zu der auch die Soundeffekt und die Videos beitragen, dürfen Genrefans einen Blick riskieren. «

Minimum:	P120, 16 MB RAM, Win95		
Empfohlen:	P200, 32 MB RAM, Direct3D		
Grafik:	DirectDraw, MMX, Direct3D		
Sound:	DirectSound, digital. Samples	Musik:	CD-Audio
Multiplayer:	8 Sp. LAN	Handbuch:	deutsch
Controller:	Joyst., Maus, Tast., FFeedback	Sprache:	deutsch
CD/HD:	1,1 GB (2 CDs)/142-468 MB	Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	GT Interactive	Veröffentlichung:	August
Grafik:	79%		78%
Genre:	3D-Shooter		

69% Einzelspiel

69% Multiplayer

Action
Rätse.
Strategie
Wirtschaft

» Ordentliche Heli-Action – nicht mehr und nicht weniger «

PC ACTION SPIELETIPS 9/98

Nanu! Wer ist das denn? Sie gestatten? Ich heiße Florian Weidhase. Aufmerksame Leser werden meinen Namen schon unter der einen oder anderen Komplettlösung in der PC Action gesehen haben. Im Frühsommer dieses Jahres fiel dann die Entscheidung, mich Vollzeit und mit Haut und Haaren dem Tips und Tricks-Teil der PC Action zu verschreiben. Ich habe also die Koffer gepackt und meine Heimat an der Ostsee verlassen, um mich im fränkischen Nürnberg niederzulassen. Sollten Sie zufällig ein Fränkisch-Norddeutsches Wörterbuch geschrieben haben, würde ich mich über ein Exemplar riesig freuen. Ab sofort werden Sie nun an dieser Stelle Neuigkeiten aus dem T&T-Lager lesen. Ich möchte die Gelegenheit nutzen, Sie auf unsere noch recht neue E-Mail-adresse aufmerksam zu machen. Lesertips schicken Sie bitte an tips@pcaction.de oder natürlich wie bisher auf dem Postwege zu meinen Handen. Bitte beachten Sie die umseitigen Einsendehinweise für Ihre Lesertips.

Florian Weidhase

An Final Fantasy VII scheiden sich die Geister. Einige Hardcore-Rollenspieler stufen Squaresofts Manga-Epos schlichtweg als Kinderkram ein, viele begeistert jedoch die dichte Atmosphäre und die spannende Storyline. Auf acht Seiten lüften wir für Sie alle Geheimnisse um Cloud und Co.



TIPS & TRICKS PROFIS



Unsere Tips & Tricks-Profis sind über das ganze Bundesgebiet verteilt und erarbeiten Lösungswege und Strategien für die Rubrik der Spieletips.

INHALT

Spieletips

Kurztips

INDEX

EINSENDEHINWEISE FÜR T&T

1. Die eingesandten Tips & Tricks müssen von Ihnen selbständig erarbeitet worden sein, d. h. sie dürfen nicht aus anderen Publikationen stammen oder bereits einem anderen Verlag zur Veröffentlichung vorliegen.
2. Das Spiel, zu dem Sie Tips & Tricks erstellen, sollte möglichst aktuell sein. Komplettlösungen zu Titeln wie C&C 1 oder Monkey Island 2 können wir also leider nicht mehr berücksichtigen.
3. Kurze Spieletips (sogenannte „Kurztips") finden auch auf einer Postkarte Platz. **Bitte geben Sie auch an, mit welcher Spielversion die Kurztips erstellt wurden!**
4. Längere Texte sollten Sie uns auf einer Diskette zukommen lassen.
5. Wir freuen uns über jeden Screenshot und Skizzen. Letztere sollten Sie mit Hilfe eines Grafikprogramms erstellen und auf Diskette mitschicken.
6. Das Text- und Grafikformat spielt prinzipiell keine Rolle – Word für Windows-Dokumente und GIF-, PCX-, TIF- und BMP-Dateien erleichtern uns aber die Arbeit erheblich.
7. Bitte vermerken Sie auf dem Umschlag, für welches Spiel Sie einen Tip einsenden.
8. Wir drucken Ihre Tips & Tricks ab? Dann heißt es: „Zahltag!" Cheat-Codes und Kurztips werden mit Beträgen zwischen DM 20,- und DM 100,- entlohnt, bei größeren Umfängen entsprechend mehr. **Vergessen Sie nicht, Ihre Bankverbindung anzugeben!** Haben Sie bitte etwas Geduld. Es dauert nach Erscheinen des Heftes ca. 6 Wochen, bis das Honorar auf Ihrem Konto eigeht.
9. Wenn Sie eine sehr aufwendige Komplettlösung zu einem Spiel erstellen möchten, sollten Sie zunächst per **Telefon** (0911-2872-150), **Telefax** (0911-2872-200) oder **e-Mail** an **tips@pcaction.de** anfragen, ob überhaupt entsprechendes Material benötigt wird.
10. Cheatprogramme packen wir gerne auf unsere Cover-CD-ROM und entlohnen Sie auch entsprechend dafür.
11. Notieren Sie Name und Anschrift **nicht nur auf dem Briefumschlag, sondern auch auf allen Disketten und schriftlichen Unterlagen.**

Ihre Tips & Tricks schicken Sie an folgende Adresse:

Computec Verlag ▪ Redaktion PC Action
Kennwort: Tips & Tricks ▪ Roonstraße 21
90 429 Nürnberg

oder per e-Mail an:
tips@pcaction.de

Komplettlösung

CONFLICT: FREESPACE

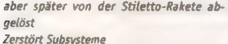
Von unserem Leser Philipp Schachtschneider stammt die folgende Komplettlösung zu Interplays furioser Raumschlacht Conflict: Freespace. Wir bedanken uns und wünschen Ihnen viel Spaß beim Brutzeln der arglistigen Shinvans.

LASERWAFFEN

GTW ML-16:
Zu Beginn noch ein ausreichender Laser, sollte aber später nicht mehr benutzt werden.
Mittlerer Hüllenschaden



GTW-41 Distrubtor:
Wiederum für den Anfang ganz gut, wird aber später von der Stiletto-Rakete abgelöst
Zerstört Subsysteme



GTW-31 D-Advanced:
Verbesserte Version des GTW-41 Distrubtors, ansonsten nichts Besonderes.
Zerstört Subsysteme



GTW-15 Avenger:
Erster Laser, der auch Schilde beschädigen und durchdringen kann.
Geringer Schildschaden



GTW-32 Flail:
Eine verbesserte Version des Avenger.
Niedriger Energieverbrauch
Niedriger Hüllenschaden
Mittlerer Schildschaden



GTW-5 Prometheus:
Einer der besten Laser, der sich auch zum Angriff auf Großraumkampfschiffe eignet.
Hoher Energieverbrauch
Hoher Hüllenschaden
Mittlerer Schlidschaden

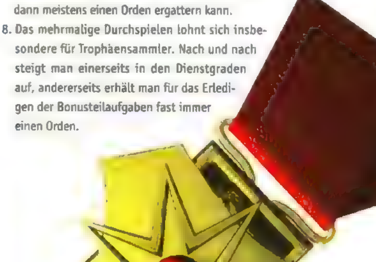


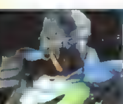
GTW-7 Banshee:
Der bester Laser, den es im ganzen Spiel gibt. Er richtet extrem viel Schaden an, besonders bei Jägern.
Sehr hoher Energieverbrauch
Sehr hoher Hüllenschaden
Extremer Schildschaden



Allgemeine Tips

1. Trainingsmissionen werden in dieser Komplettlösung nicht näher erläutert, da der Vorgang genauestens beschrieben wird!
2. In den meisten Missionen ist der vom Programm vorgegebene Jäger die beste Wahl. Natürlich steht es jedem frei, welcher Jäger gewählt wird. In den letzten Missionen rate ich dazu, den von mir vorgeschlagenen Jäger mit der angegebenen Bewaffnung zu benutzen.
3. Das wichtigste im Spiel ist ein richtig bewaffneter Jäger des richtigen Typs. In einer Verteidigungsmission sollte man einen schwerbewaffneten Jäger nehmen, und bei einer Eskortmission einen möglichst schnellen Jäger, um den Feind so früh wie möglich abzufangen. Bei Angriffen auf Capitalships gilt das Motto: Je langsamer das Schiff und je schwerer die eigene Bewaffnung, desto mehr Schaden kann angerichtet werden.
4. Denken Sie daran, daß Sie, bis auf eine Ausnahme, immer Wingmen haben. Geben Sie ihnen immer eine konkrete Beschäftigung, da sie meistens harmlose Jäger angreifen, während zwei Bomber in aller Ruhe das zu schützende Schiff zerstoren.
5. Bei der Verfolgung von gegnerischen Schiffen sollten Sie die Geschwindigkeit immer anpassen. Falls das Ziel schneller ist als Sie, sollten Sie den Afterburner benutzen, um wieder aufzuschließen.
6. Bei Angriffen auf Kreuzer sollte man als erstes den Antrieb und die Navigationssysteme zerstören, so daß der Kreuzer nicht in den Subspace springen kann. Erst danach sollten die restlichen Systeme sowie das Ziel selbst zerstort werden.
7. Wenn man eine Mission nicht schafft oder nicht die hundertprozentige Leistung erreicht, so sollte man sich den Tip im Debriefing durchlesen und die Mission nochmals spielen, da man dann meistens einen Orden ergattern kann.
8. Das mehrmalige Durchspielen lohnt sich insbesondere für Trophäensammler. Nach und nach steigt man einerseits in den Dienstgraden auf, andererseits erhält man für das Erledigen der Bonusteilaufgaben fast immer einen Orden.

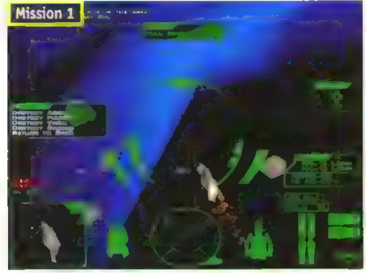




Alles auf einen Blick:

- Mission 1 – Eve of Destruction
- Mission 2 – The Field of Battle
- Mission 3 – Small Deadly Space
- Mission 4 – Avenging Angels
- Mission 5 – Out of the Dark, into the Light
- Mission 6 – Paving the Way
- Mission 7 – Pandora's Box
- Mission 8 – The Hammer and the Anvil

Die Missionen



Ein wirklich harter Brocken: ein Ace-Pilot der Vasudans.

Mission 1 – Eve of Destruction

Nach den drei Trainingsmissionen folgt endlich der erste „richtige" Einsatz gegen die Vasudans. Hier werden kurzerhand die gegnerischen Jäger ausgeschaltet. Nachdem Delta Wing angekommen ist, können Sie beruhigt in den Subspace springen.

Mission 2 – The Field of Battle

In dieser Mission müssen Sie den Gegner in einem Asteroidenfeld ausfindig machen. Checken Sie deshalb am Radar, wo sich der Gegner ungefähr aufhält, und beschießen Sie die Asteroiden in diesem Umfeld. Dadurch tauchen immer wieder Vasudans auf, darunter auch ein Ace-Pilot, die es zu zerstoren gilt, um das Missionsziel zu erreichen.

Mission 3 – Small Deadly Space

Nach einem weiteren Training mussen Sie als erstes die gegnerischen Jäger aus dem Weg raumen, danach die Frachter, dann werden die Cargocontainer inspiziert. Nachdem die ORFF angekommen ist und die letzten gegnerischen Jagdmaschinen abgeschossen wurden, können Sie in den Subspace springen.

Mission 4 – Avenging Angels

Lassen Sie die gegnerischen Jagdmaschinen von Ihren Wingmen angreifen. Sie selbst zerstören mit dem Distruptor die Antriebe der Transporter Omega und Rasputin. Danach treffen zwei Transporter

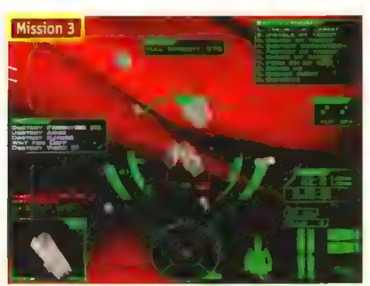


Als Zusatzaufgabe soll auch die Rasputin erobert werden.

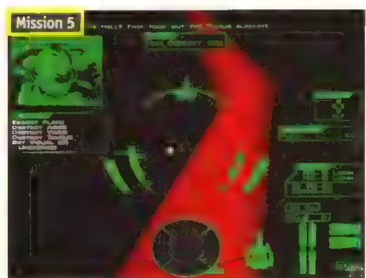
der GTA ein, die an die Rasputin und an das Schiff von McCarthy andocken. Nachdem die Transporter wieder in den Subspace gesprungen sind, ist die Mission beendet.

Mission 5 – Out of the Dark, into the Light

In dieser Mission werden Sie zum ersten Mal auf die Shivans treffen. Nachdem die erste Angriffswelle abgewehrt wurde, tauchen neben einigen Vasudans, darunter ein Kreuzer, auch die ersten Shivans auf, die sich gegenseitig bekämpfen, wobei die Shivans siegreich wieder verschwinden. Bleiben Sie bei der Plato!!! Denn bald werden drei Shivans die Plato bombardieren. Die Plato wird dabei meistens zerstört. Nach der Zerstörung muß (!) die Fluchtkapsel ihr Ziel erreichen. Nachdem diese im Subspace verschwunden ist, widmet man sich den übriggebliebenen Shivans. Achtung!! Die Shivans haben ein Shieldsystem, das Sie vorerst schwer durchdringen können, dazu kommt noch, daß Sie das Ziel nicht orten können. Versuchen Sie, das gegnerische Schiff zu zerstören, um die Moral Ihrer Piloten zu erhöhen und damit die Kampfkraft



Vergessen Sie nicht, auch die Frachter zu zerstören.

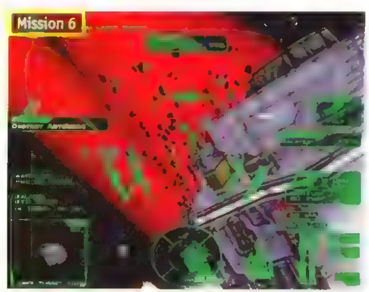


Überraschend wird die Taurus von unbekannten Gegnern zerstört.

zu verbessern. Selbst wenn Sie es nicht schaffen, ist dies kein Beinbruch. Wenn Sie wollen, können Sie die Mission solange spielen, bis Sie es geschafft haben. Nachdem der Shivan in den Subspace gesprungen ist bzw. zerstört wurde, können Sie die Mission beenden.

Mission 6 – Paving the Way

Ein einfacher Auftrag!! Zerstören Sie die weiß gekennzeichneten Asteroiden, so daß die Galatea möglichst wenig Schaden auf ihrem Weg zum Jump Node nimmt. Der Schwierigkeitsgrad wird zum Schluß noch ein bißchen angehoben, da kurz vor dem Sprung zwei Shivan-Bomber auftauchen!



Versuchen Sie, die unbekannten Bomben zu zerstören.

Mission 7 – Pandora's Box

Zerstören Sie die stationären Geschütze und überlassen Sie die gegnerischen Jäger Ihren Wingmen. Leider zerstören die Shivans einen Großteil der Cargocontainer. Scannen Sie die übriggebliebenen und springen Sie dann aus dem System.



Scannen Sie die übriggebliebenen Cargocontainer.

Mission 8 – The Hammer and the Anvil

Ab jetzt kann man mit der neuen Avenger Cannon auch effektiver gegen die vorher fast unzerstörbaren Schiffe der Shivans vorgehen. Zerstören Sie alle Jäger der Shivans, die dem Konvoi zu nahe kommen. Wenn Sie wollen, können Sie die Vasudans unterstützen. Jedoch sollten Sie sich nicht zu lange mit den Shivans befassen.

RAKETEN & BOMBEN

GTM MX-50:
Die erste verfügbare Rakete. Benötigt keine Zielerfassung und ist dazu noch sehr schnell, sollte aber später nicht mehr benutzt werden.



GTM-31 Distruptor:
Diese Rakete setzt lediglich die Systeme eines Raumschiffes oder Jägers für eine begrenzte Zeit außer Gefecht.



GTM-2 Fury:
Kleine Raketen, von denen man 120 laden kann. Diese „Raketchen" werden wie Laser gehandhabt, da sie selbst über keine Zielerfassung verfügen. Im Grunde genommen eine nette Spielerei ohne großen Zweck.

GTM-4 Hornet:
Eine Rakete, die im Viererpack abgeschossen wird. Sie ist zwar etwas langsam beim Anvisieren, kann aber für Jäger mit schwachen Schilden eine große Gefahr darstellen.

GTM-9 Interceptor:
In Sachen Zielerfassung bei durchschlagkräftigen Raketen unschlagbar und dazu auch noch recht schnell, aber nur effektiv, wenn mehrere gleichzeitig auf ein Ziel abgefeuert werden.



GTM Phoenix V:
Erst einmal ein Ziel anvisiert, ist das Opfer so gut wie tot. Diese Rakete ist eigentlich die beste Anti-Bomber/-Jäger-Rakete.



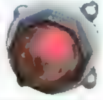
GTM-1 Synaptic:
Wenn diese Bombe explodiert, werden fünf kleine Raketen freigesetzt, die sehr schnell sind. Außerdem werden die Schiffe im nahen Umkreis durch eine kleine Druckwelle beschädigt.



GTM-43 Stiletto:
Eine bessere Waffe zur direkten Zerstörung von Subsystemen gibt es nicht!



GTM-3 Tsunami:
Hat diese Bombe erst einmal einen kleineren Kreuzer erfaßt, richten die Explosion und die folgende Druckwelle einen riesigen Schaden an, der nur von der Harbingerbomb übertroffen werden kann.



GTM-N 1 Harbinger:
Die beste Bombe, die die GTA zu bieten hat! Nach der leider extrem langen Zielerfassung ist der angepeilte Kreuzer hoffnungslos verloren. Leider kann sie nur im Zweierpack geladen werden.



Alles auf einen Blick:

die die Vasudans angreifen, da Ihre Wingmen nicht besonders zuverlässig sind. Denken Sie daran, daß mindestens ein Transporter es schaffen muß!



Beschützen Sie die Schildprototypen um jeden Preis.

Mission 9 – The Darkness and the Light

Nachdem Sie im letzten Training mit dem Shieldsystem vertraut gemacht wurden, sind ab jetzt alle Schiffe damit ausgestattet. Die Schilde können viel aushalten, aber verlassen Sie sich nicht ausschließlich darauf. Nun zur Mission: Zerstören Sie als erstes so viele Schiffe der Hammer of Light wie möglich, und kümmern Sie sich dann um die Ramses. Kurze Zeit nachdem die Ramses kampfunfähig gemacht wurde, taucht ein Kreuzer der Shivans auf. Wenn Sie den Kreuzer angreifen, wird die Ramses zerstört. Dagegen können Sie nichts machen. Vergessen Sie aber danach nicht, alle Container zu zerstören!!



Ist die Ramses ausgeschaltet, beginnt die Mission erst richtig.

Mission 10 – First Strike

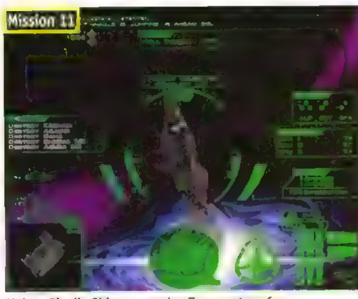
Die Befehle sind eindeutig! Sie sollen den Kreuzer Taranis kampfunfähig machen! Beginnen Sie gleich mit dem Anflug auf den Kreuzer. Nachdem er kampfunfähig ist, kümmern Sie sich um die gegnerischen Jäger und ihre Kollegen. Nach einigen Fehlversuchen bei der Übernahme des Cruisers durch zwei Transporter schleppt ein Frachter den Kreuzer zu einer Basis der GTA. Wenn der Frachter im Subspace ist, können Sie zur Galatea zurückkehren.



Zerstören Sie als erstes den Antrieb, so daß die Taranis nicht fliehen kann.

Mission 11 – The Aftermath

Begleiten Sie den Konvoi. Zerstören Sie dabei alle gegnerischen Jäger, ohne sich zu weit vom Konvoi zu entfernen. Nachdem die Pinnicale (mit etwas Verspatung) angekommen ist und alle gegnerischen Jäger vernichtet worden sind, können Sie die Mission beenden.



Halten Sie die Shivans von den Transportern fern.

Mission 12 – The big Bang

Beschützen Sie die Asimov und die Ravage um jeden Preis. Nachdem die erste Angriffswelle abgewehrt wurde und die Spomer mit den Wissenschaftlern in den Subspace gesprungen ist, können Sie ebenfalls zur Galatea zurückkehren.

Mission 13 – La Routa della Fortuna

Eine nette Überraschung! Statt des Hammer of Light ist das System voller Shivans. Da bleibt einem nichts anderes übrig, als diese zu eliminieren! Leider tauchen neben der Galatea auch noch zwei Kreuzer der Shivans, die Hellions 1 & 2, auf, die es ebenfalls zu zerstören gilt! Nachdem die zwei Kreuzer und alle Jäger zersört wurden, springen Sie nach der Galatea aus dem System.



Die Galatea ist angekommen, um Ihnen zu helfen.

DER HANGAR DER GTA

GTF Ulysses
Der zweitschnellste Jäger der GTA (70 m/s) kann leider keine schweren Waffen laden und ist dazu auch nur schwach gepanzert. Dafür ist er der manövrierfähigste Jäger der GTA.

GTF Apollo
Der erste verfügbare Jäger läßt kaum einen Wunsch offen: Er hat eine hohe Ladekapazität und ist auch noch recht schnell (60 m/s) und gut gepanzert. Leider läßt die Manövrierfähigkeit etwas zu wünschen übrig.



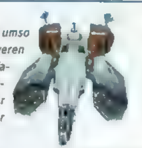
GTF Valkyrie
Der schnellste Jäger im Arsenal der GTA (85 m/s)! Mit Hilfe des Afterburners kann man jedem Feind entwischen. Außerdem kann man ihn mit fast allen Waffen der GTA beladen, wobei es wenig Raum für Raketen gibt.

GTF Hercules
Ein Jäger, der seinem Namen alle Ehre macht. Er kann alle Anti-Jägerwaffen laden und ist daher der gefährlichste Jäger für alle Aliens in den unendlichen Weiten des Alls.

GTB Athena
Ein leichter Bomber, der auch nur „leichte" Bomben laden kann. Dank seiner hohen Geschwindigkeit von 60 m/s kann man ihn auch zum Bekämpfen von Jägern benutzen.



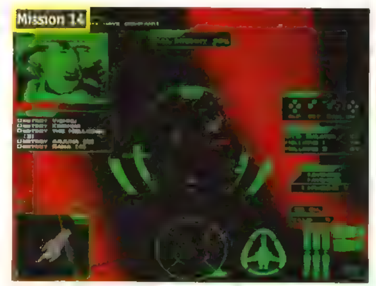
GTB Medusa
Langsamer als sein Vorgänger, dafür umso gefährlicher! Vollbeladen mit schweren Bomben, ist er eine große Gefahr für Capitalships. Leider ist er auch eine leichte Beute für den Gegner, da er sehr langsam ist, und sollte deshalb immer eskortiert werden.



GTB Ursa
Ein sehr langsamer Bomber, der jedoch mit allen Waffen des GTA-Arsenals beladen werden kann. Dank seiner großen Durchschlagskraft ist er die größte Gefahr für jeden großen Kreuzer, der mit einem konzentrierten Feuer aus 5 Lasermündungen und drei Missilebanks in kurzer Zeit erledigt werden kann.



Mission 14 – Where Eagles Dare
Ignorieren Sie die Jäger und machen Sie sich ans Zerstören der Frachtergruppe Gemini. Danach kümmern Sie sich um die restlichen Jäger und um die stationären Geschütze, sofern diese noch nicht zerstört wurden. Anschließend kommen drei Frachter, die sich durch das Asteroidenfeld pflügen. Nach der Zerstörung können Sie die Mission beenden.



Zerstören Sie den ganzen Konvoi.

Mission 15 – Tenderizer
Scannen Sie die Geschütze. Da sie jemand umprogrammiert hat, müssen sie ausgeschaltet werden. Gleichzeitig erscheinen Schiffe des Hammer of Light, die es ebenfalls zu eliminieren gilt. Wenn das Gebiet „gesichert" ist, springt die Galatea in das System und



Diesen Andockversuch wird die Dobbs nicht überleben.

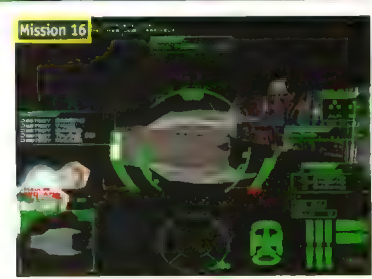
wird prompt angegriffen. Wenn die Mauler eintrifft, sollte sie so weit wie möglich vor der Galatea zerstört werden. Ziehen Sie dafür auch Ihre Wingmen hinzu! (Beladen Sie deshalb Ihren Jäger in dieser Mission mit Phoenix V-Raketen, da diese eine größere Durchschlagskraft haben als die Interceptors!). Nachdem die Galatea in den Subspace gesprungen ist, erhalten Sie neue Befehle.

Mission 16 – Shell Game
Da die Eva nicht mehr zerstört werden kann, greifen Sie gleich die Frachter an, aber passen Sie auf, daß Sie keinen der Cargocontainer zerstören! Danach kümmern Sie sich um die Jäger und scannen die hinterlassenen Container. Nach einiger Zeit kommen einige Frachter, die an die Cargocontainer andocken, wobei



Alles auf einen Blick:

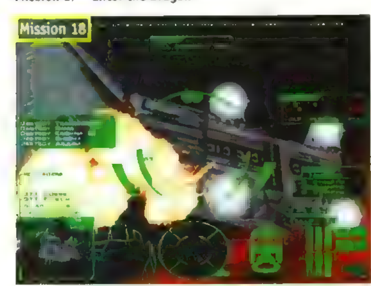
- Mission 17 – Enter the Dragon
- Mission 18 – Playing Judas
- Mission 19 – Evangelist
- Mission 20 – Doomsday
- Mission 21 – Exodus
- Mission 22 – Last Hope
- Mission 23 – A Failure to Communicate
- Mission 24 – Reaching the Zenith
- Mission 25 – Running the Gauntlet
- Mission 26 – Reaching the Zenith



Zuerst muß der Dragonfighter erobert werden.

zwei zerstört werden. Nachdem die anderen Frachter in den Subspace gesprungen sind, können Sie nach Erhalt des Befehls ebenfalls die Mission beenden.

Mission 17 – Enter the Dragon

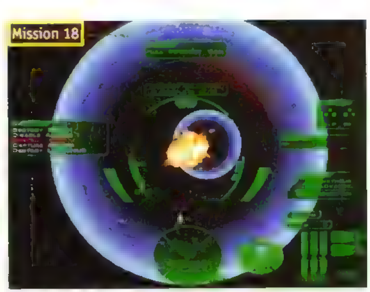


Fliegen Sie am Hangar vorbei, um die Mission zu beenden.

Lassen Sie die gegnerischen Jäger von Ihren Wingmen beseitigen und kümmern Sie sich um Arjuna 1. Dieser Jäger muß kampfunfähig gemacht werden, damit er geborgen werden kann. Anschließend können Sie beim Zerstören der Shakti helfen. Kehren Sie danach zurück.

Mission 18 – Playing Judas

In dieser Mission sind Sie erstmals auf sich alleine gestellt. Sie sollen unbemerkt Capitalships der Shivans scannen, ohne dabei entdeckt zu werden. Selbst wenn Sie entdeckt werden, müssen Sie so lange im System bleiben, bis alle Schiffe gescannt wurden, was bei größeren Schiffen um einiges länger dauert als das vorherige Scannen von Containern. Nachdem Sie schließlich die Lucifer gescannt und einen Blick in die Hangars geworfen haben, und wenn die



Nachdem die Eva zerstört wurde, bekommen Sie neue Befehle.

Sprungtriebwerke wieder funktionieren, können Sie die Mission beenden. (Erhöhen Sie, nachdem Sie entdeckt wurden, die Energie auf die Schilde. Versuchen Sie erst gar nicht, die Jäger anzugreifen, da Sie gegen so viele Gegner nichts ausrichten können!)

Mission 19 – Evangelist

Jetzt haben Sie endlich die Möglichkeit, die Eva zu zerstören! Als erstes gilt es, den Antrieb und alle anderen Subsysteme zu zerstören. Erst danach können Sie die Eva mit Ihren Tsunamibomben zerstören!

Mission 20 – Doomsday

Die Galatea ist kampfunfähig! Zerstören Sie die angreifenden Jäger, bis die Galatea evakuiert wird. Begleiten Sie die Fluchtkapseln, bis sie in den Subspace gesprungen sind. Kurz darauf erscheint die Lucifer. Versuchen Sie erst gar nicht, die Lucifer anzugreifen, da sie einen undurchdringlichen Schutzschild hat, und fliegen Sie nicht in den riesigen Laserstrahl, das wäre unweigerlich das Ende. Nachdem Sie hilflos mit ansehen mußten, wie die Galatea zerstört wurde, ist die Mission für Sie beendet.

Mission 21 – Exodus

Mal wieder eine Mission der leichteren Art. Nachdem Vasudan Prime zerstört wurde, müssen Sie nun Frachter mit Überlebenden bzw. mit Waffen eskortieren, die von Jägern der Shivans angegriffen werden. Später kommen auch noch zwei Kreuzer



Endlich erhalten Sie die notwendige Verstärkung.

der Shivans dazu, die kurzerhand auseinandergenommen werden. Danach springt die Mecross in das System. Sie brauchen nur noch auf Zeta Wing warten, und schon kann man die Kampagne fortsetzen.

Mission 22 – Last Hope

Helfen Sie dem schwerbeschädigten Kreuzer Hope. Wehren Sie die Jäger der Shivans ab. Nach einiger Zeit taucht ein Kreuzer der Shivans ohne Eskorte auf, den man gleich angreift. Kurz danach erreicht auch ein Transporter (die Isis) das Kampfgebiet, dessen Besatzung die Hope reparieren wird. Nach einiger Zeit trifft die Unterstützung der Vasudans im Kampfgebiet ein und wird Sie bei der Eskorte der Hope ablösen. Damit ist diese Mission beendet.



Nun ist die Hope in Position, um das Kommunikationsschiff zu schützen.

Mission 23 – A Failure to Communicate

Der Raumstation ist nicht mehr zu helfen, da die Lucifer sie zerlegt und danach in den Subspace flieht. Sie müssen nun die Fluchtkapseln eskortieren und das Kommunikationsschiff beschützen, bis die Hope diese Aufgabe übernehmen kann.



Die Zenith endet in einer riesigen Explosion.

Mission 24 – Reaching the Zenith

Zerstören Sie die Jäger, so daß Gamma den Kreuzer Zenith gefahrenlos attackieren kann. Nachdem alle Jäger zerstört wur-

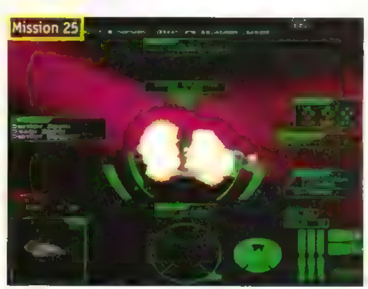


Beschützen Sie diese beiden Transporter.

den, können Sie sich ebenfalls um die Zenith kümmern. Dieses Unternehmen wird nur durch einen Hammer of Light-Cruiser und seine Eskorte gestört.

Mission 25 – Running the Gauntlet

In dieser Mission müssen Sie Omega 1 & 2 vor den Jägern der Shivans beschützen, bis die zwei Transporter an die GTSC Rosetta angedockt haben. Danach brauchen Sie diese nur noch zum Jump Node eskortieren. Ungefähr auf halbem Wege taucht die Lucifer auf und schickt noch eine ganze Menge Jäger in das Kampfgebiet, die es so schnell wie möglich zu zerstören gilt, da sie ansonsten der Omega 1 & 2 extrem gefährlich werden können. Nachdem Omega 1 & 2 in den Subspace gesprungen sind, ist die Mission beendet.



Die Lucifer versucht, den Weg von Omega 1 & 2 zu versperren, ist aber leider zu spät dran.

Mission 26 – Vasudan Carrier

Diese Mission ist schon mal ein kleiner Vorgeschmack auf die darauffolgende! Sie sollen Omega 1 & 2 durch ein System begleiten, in dem ein Vasudan Carrier des Hammer of Light patrouilliert. Diesen Kreuzer müssen Sie so schnell wie möglich zerstören. Fliegen Sie deshalb den vorgegebenen Heavy Bomber, vollbeladen mit 4 Harbinger Bombs, 10 Stilettos und 2 Prometheus. Attackieren Sie gleich den Cruiser, zerstören Sie seine Engine- und Weaponsubsysteme und nehmen Sie ihn dann mit den Harbinger Bombs auseinander. Danach brauchen Sie sich



Alles auf einen Blick:

- Mission 27 – Clash of the Titans
- Mission 28 – The Great Hunt
- Mission 29 – Good Luck

Durch die Zerstörung der Anvil ist der Weg für die Transporter freigeräumt.

nur noch um die Jäger zu kümmern. Wenn es der Transporter, der an der Anvil vorbeifliegt, nicht schafft, müssen Sie dafür sorgen, daß der andere sein Ziel erreicht.

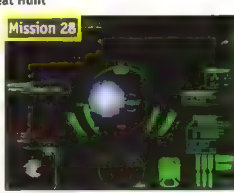
Mission 27 – Clash of the Titans

Die wahrscheinlich schwerste Mission im ganzen Spiel!!! Es gibt mehrere Arten, um diese Mission zu meistern. Die wahrscheinlich sicherste Methode ist das Zerstören der Tantalus.

Benutzen Sie daher einen Heavybomber, vollgepackt mit Tsunamibombs. Gleich nach dem Eintreffen fordern Sie das Supportship an und fliegen mit Hilfe des Afterburners so schnell wie möglich in Richtung Jump Node. Dort greifen Sie den erscheinenden Demon-Class Cruiser mit Tsunamibombs an. Der Kreuzer setzt immer wieder neue Bomber aus, die Sie als Ziel an alle Jäger weitergeben, denn die Bomber sind die größte Gefahr für die Bastion und starten alle von der Tantalus, weshalb diese auch so schnell wie möglich zerstört werden muß! Nach der Zerstörung müssen Sie Ihr Bestes geben, um die aus dem Subspace erscheinenden Bomber nicht in Zielreichweite zu lassen. Lassen Sie deshalb die „normalen" Jagdmaschinen der Shivans in Ruhe, solange sich noch irgendwo ein Bomber aufhält. Ist die Bastion endlich im Subspace, kann man ihr getrost folgen. Haben Sie diese Mission gemeistert, ist das Ziel der Kampagne fast erreicht.

Mission 28 – The Great Hunt

Die vorletzte Mission ist richtig einfach im Gegensatz zur vorherigen. Leider ist die Bastion zu spät angekommen. Bewaffnen Sie Ihren Jäger mit Phoenix V-Raketen und beginnen Sie die Mission. Jetzt bleibt es Ihnen überlassen, ob Sie einige gegnerische Jäger zerstören oder nicht. Sie müssen lediglich früh genug am Subspace Node sein, der ins Sol-System führt. Hier dürfen Sie nicht beliebig in den Subspace springen, sondern müssen in den Jump Node hineinfliegen. Dann wird Ihr Jäger automatisch in den Subspace springen, nachdem das Geschwader angekommen ist, welches die Lucifer zerstören soll. Passen Sie aber auf, denn kurz bevor Sie den Sprungpunkt erreichen, taucht ein Carrier des Hammer of Light auf und versperrt Ihnen den Weg!!



Kurz vor dem Jump Node versucht Ihnen ein weiterer Kreuzer den Weg zu versperren.

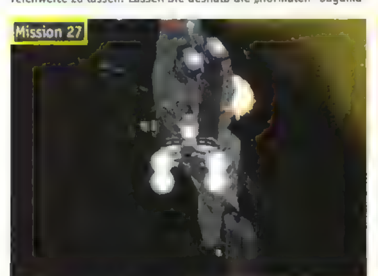
ACHTUNG!

Je länger Sie brauchen, um zum Jump Node zu gelangen, desto mehr Vorsprung wird die Lucifer in der nächsten Mission haben!

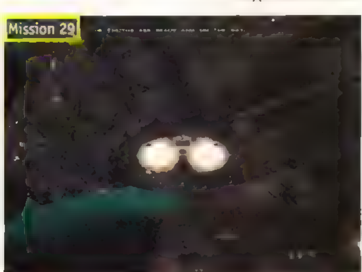
Mission 29 – Good Luck

Sie befinden sich nun im Subspace. Nun ist wieder Vorsicht geboten, denn Ihre Shieldsysteme arbeiten nicht im Subspace! Aber trotzdem ist die letzte Mission ziemlich einfach. Während ein Geschwader die Reaktoren zerstört, sollte man sich um die anderen Subsysteme kümmern und die ab und zu erscheinenden Jäger ausschalten. Hier kann es durchaus vorkommen, daß Sie die Mission mit einem Hüllenwert von 10% oder noch weniger beenden, doch schließlich siegt wie immer das Gute, und Sie dürfen in der letzten Zwischensequenz zusehen, wie die Lucifer aus dem Subspace springt und schließlich explodiert. Glückwunsch!

Philipp Schachtschneider



Um die Bastion sicher zu eskortieren, müssen Sie zunächst einen weiteren Demon-Kreuzer ausschalten.



Es ist endlich geschafft! Die letzte Mission wurde erfolgreich abgeschlossen. Herzlichen Glückwunsch!

Komplettlösung

HEART OF DARKNESS

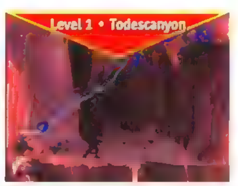


René Balve beschäftigte sich mit den geheimsten Phantasien der Amazing Studios. Begleiten Sie uns und „Charming Boy" Andy auf den Höllentrip zum Herrscher der Finsternis und seinen grausligen Spießgesellen. Doch keine Sorge – mit Hilfe dieser Komplettlösung entkommen Sie dem Fegefeuer garantiert.

ALLGEMEINES

1. *Bleiben Sie in jeder Szene am Bildrand stehen und rennen Sie nicht einfach blind in eine Ihnen unbekannte Szene – das bedeutet nämlich meistens den sicheren Tod.*
2. *Den Blaster sowie die Spezialkraft können Sie sehr effektiv einsetzen. Schießen Sie mit beiden abwechselnd zwei bis drei Sekunden im Stehen und ducken Sie sich dann. So schaffen Sie auch die schwierigsten Stellen.*
3. *In Szenen mit Steinwurmern bleiben Sie stehen und warten, bis die Würmer einzeln vor Ihnen auftauchen. Auf diese Weise können sie leicht beseitigt werden.*
4. *Knochige Bäume und fleischfressende Pflanzen lassen sich nicht zerstören. Allerdings kann man sie mit seiner Spezialwaffe für kurze Zeit beschäftigen. Diese Technik sollte stets ausprobiert werden, da so einige Schauplätze einfacher zu bewältigen sind.*
5. *An scheinbar unlösbaren Schauplätzen sollten Sie den Schwierigkeitsgrad einfach herunterregeln.*
6. *Mitunter kann man an Monstern auch vorbeilaufen. Dies funktioniert besonders bei den großen, gepanzerten Untieren.*
7. *Mit „Screen" ist im folgenden eine Szene (= ein Bildschirm) gemeint.*

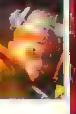




Zielen Sie mit Ihrem Laser auf den Felsblock in der rechten oberen Ecke. Nachdem dieser zerbrochen ist, laufen Sie mit Andy an den von hinten herannahenden Monsterhorden vorbei in den nächsten Screen. Legen Sie sich auf den Boden, um auch krabbelnde Monster zu erwischen.



Die vorhergegangene Kletterpartie hat sich als sehr einfach herausgestellt, da eine Eidechse Andy den richtigen Weg gewiesen hat. Wenn Sie auf der Plattform angekommen sind, lassen Sie Andy zweimal kräftig auf den Boden hopsen, um den Skelettschwanz als Aufzug benutzen zu können.





Kurz vor dem Abschluß des ersten Levels muß sich Andy kurzerhand noch eine Brücke bauen. Klettern Sie mit ihm an der rechten Seite des Felsens aufwärts, um den Knochen zu lösen. Danach stoßen Sie diesen noch über die Schlucht, und Andy kann ohne weitere Probleme in den zweiten Level gelangen.



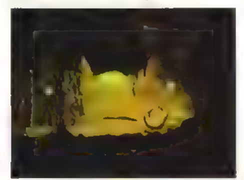
Nachdem Andy durch Ziehen am Seil ein Tor geöffnet hat, gelangt er an den Sumpf. Springen Sie mit Hilfe der beiden Steine in den nächsten Screen und benutzen Sie die Liane. Warten Sie, bis die fleischfressende Pflanze die grün glühende Fliege verschlungen hat, springen Sie dann über sie und klettern Sie den Baumstamm hinauf.



Da Andy die beiden fliegenden Monster noch nicht töten kann, muß er bei jedem Angriff auf Tauchstation gehen. Beobachten Sie die Monster und achten Sie darauf, daß sich Andy zum Zeitpunkt eines lauten Schreies mindestens bis zur Hüfte im Wasser befindet. So kann er beim nachfolgenden Angriff schnell untertauchen.



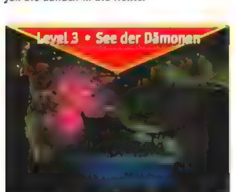
Das erste größere Rätsel erwartet Andy in den nächsten Screens. Klettern Sie mit ihm auf die Plattform und springen Sie an die Wurzel der fleischfressenden Pflanze, so steht Ihnen diese später nicht im Weg. Laufen Sie danach in die Höhle.



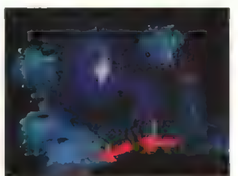
In der Höhle angekommen, warten Sie erneut, bis die Pflanze eine der aus dem Beutel kommenden grünen Fliegen verputzt hat. Danach springen Sie mehrmals gegen den Beutel und verlassen den Screen, um den ganzen Felsen zu erklimmen. Laufen Sie in die obere Höhle.



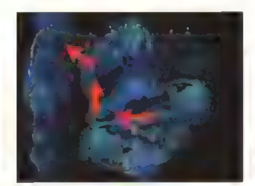
Hier und in den nächsten Screens kommt es auf perfektes Timing an. Lassen Sie Andy über das Loch in der Mitte des Bildschirms springen, wenn die vordere der beiden Pflanzen eine der Fliegen aufgezehrt hat. Sobald die mittlere Pflanze mampft, benutzen Sie die Liane und laufen unter der dritten her.



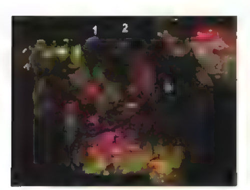
Andy läßt sich auf die untere Plattform fallen und tritt das Samenkorn ins Wasser. Durch die Strömung wird es auf die andere See-Seite getrieben, und Andy läßt mit seiner Spezialwaffe eine Rankenpflanze wachsen. Jetzt klettert er die rosa Wand hoch und hüpft von der mittleren Plattform hinüber.



Da Andy unter Wasser (abgesehen vom höchsten Schwierigkeitsgrad) fast unbegrenzt Luft hat, sollten Sie sich in jedem Screen Zeit nehmen und die Bewegungen der Unterwasserpflanzen studieren. Andy reagiert wesentlich träger, so daß Sie seine Aktionen vorausplanen müssen.



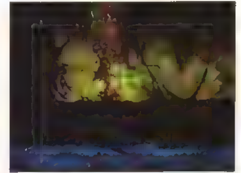
Gefährlich werden unserem Helden Andy dabei nur die Pflanzen, die entweder Wasser einsaugen oder ausstoßen. Die beiden Bilder zeigen die Schwimmrichtung, damit Andy sicher wieder trockenen Boden unter die Füße bekommt.



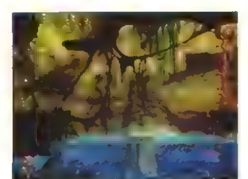
Andy kann in diesem Screen nicht zwischen den Pflanzen hindurchklettern. Statt dessen setzen Sie seine Spezialwaffe ein und betäuben die beiden oberen Pflanzen. Klettern Sie mit ihm bis auf die Höhe der rechten, versteckten Pflanze und betäuben Sie diese, um den Bildschirm verlassen zu können.



Um auf die andere Seite des Sees zu gelangen, muß Andy das Samenkorn auf die Steinsäule befördern, weil es sonst nicht zu einer Pflanze wachsen kann. Dazu ist es erforderlich, den Zufluß des Sees unter Andy zu öffnen. Gehen Sie mit ihm in den linken Screen.



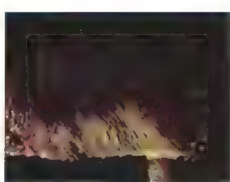
Zerstören Sie mit Hilfe von Andys Spezialkraft die Rankenpflanze und betäuben Sie die fleischfressende Pflanze. Lassen Sie das Samenkorn wieder wachsen und klettern Sie nach oben. Dort verschieben Sie die Steinkugel und gehen in den linken Screen, den Sie nach unten verlassen.



Schwimmen Sie mit der Strömung des Flusses und stoßen Sie den Stein zur Seite. Dadurch wird das Samenkorn auf die Steinsäule geschwemmt. Drehen Sie Andy sofort wieder um und schwimmen Sie mit ihm zurück, da er sonst von den Piranhas gefressen wird.



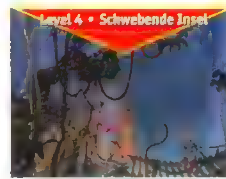
Gehen Sie erneut in den vorherigen Screen, zerstören die Pflanze und betäuben die andere. Springen Sie über das Samenkorn und schubsen Sie es – im ersten Screen – ins Wasser. Hangeln Sie sich zur anderen Pflanze und eliminieren Sie diese. Das Samenkorn treten Sie ins Wasser. Weiter nach rechts!



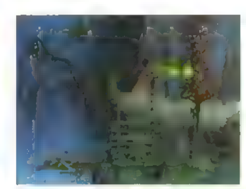
Die von rechts heranströmende Monsterhorde ist selbst für Andys Spezialwaffe zu viel. Laufen Sie stattdessen in den nächsten Screen und lassen Sie das dortige Samenkorn wachsen. Klettern Sie die Ranke empor, um sich vor den beidseitigen Angriffen retten zu können.



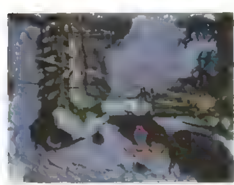
Von dieser Position aus können Sie mit Andys Spezialwaffe alle Schattenwesen töten. Warten Sie einige Sekunden, bevor Sie in den nächsten Screen flitzen. Diesen durchqueren Sie laufend und klettern die Wand hoch. Sollten zu viele Monster anwesend sein, muß Andy nochmals seine Waffe einsetzen.



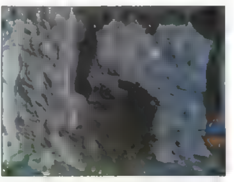
In den ersten Screens lautet die einzige Aufgabe: Überleben Sie! Versuchen Sie, schnell in den dritten Screen zu gelangen, und begeben Sie sich dort in die Mitte der Brücke. Dort warten Sie, bis schließlich der Übergang zerstört wird.



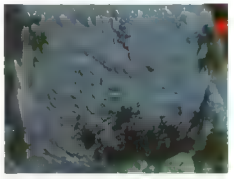
Diese Pflanze muß Andy vernichten und im rechten Screen (neben dem Felsen) wieder aufbauen, da er sonst von den Schatten am Erklimmen gehindert wird. Zwischenzeitlich werden Sie immer wieder von Schatten angegriffen. Setzen Sie sich mit dem Superschuß zur Wehr.



So öffnet man die Klappe: Ausgleichsgewicht verschieben (dazu in den linken Screen und weiter nach oben kraxeln), Würmer beseitigen und Szene nach links unten verlassen. Dort verrutscht man das Gewicht und bekämpft die Schattenwesen. Zurück im Ausgangsbildschirm geht's nach oben.



Andy muß den Steinen ausweichen und an die linke Felsspalte springen. Von dort aus klettern Sie weiter nach oben und springen in einem günstigen Moment unter den Monstern hindurch. Bekämpfen Sie die Schattenwesen und klettern Sie weiter nach oben.



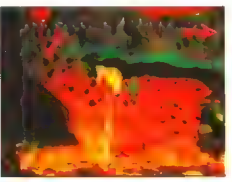
Die angreifende Spinnenarmee ist für Andy einfach zu groß. Anstatt die Monster zu töten, klettern Sie einfach so schnell wie möglich nach oben, um in den nächsten Level zu gelangen. Weichen Sie dabei nach links und rechts aus.



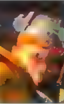
Nachdem Sie die Monster getötet haben, laufen Sie in den Screen mit den beiden Steinblöcken. Da Ihnen der Weg versperrt ist, töten Sie auch hier das Monster und gehen in den vorherigen Bildschirm zurück.



Drücken Sie den im Boden eingelassenen Knopf und laufen Sie wieder in den Screen mit den Blöcken. Springen Sie über den zweiten Knopf und verlassen Sie das Bild, bevor die Blöcke wieder aus dem Boden kommen.



Mit Hilfe der beiden Steine kann Andy an den rechten Felsen springen. Von dort muß er an den Lava-Geysiren vorbeiklettern und den Bildschirm nach rechts verlassen. Achten Sie dabei auf die Lava, die je nach Schwierigkeitsgrad höher spritzt.

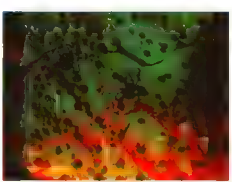




Beschießen Sie zuerst das obere Monster, noch ehe es auf den Boden schlagen kann, und springen Sie dann an den mittleren Felsen. Passen Sie auf, daß Andy nicht den Boden berührt, da er sonst von dem gut versteckten Schattenwesen gefressen wird. Klettern Sie nach rechts ins nächste Bild.



Töten Sie das fliegende Monster und gehen Sie in den Gang. So können Sie im nächsten Screen die Spinnen und Würmer töten, ohne angegriffen zu werden. Klettern Sie danach – zurück im vorherigen Bild – an den Geysiren vorbei, um weiter nach oben zu klettern.



Achten Sie auf den Schleim: Durch diesen verliert Andy seinen Halt und fällt herunter. Bei Spinnen ist der direkte Angriff am wirkungsvollsten. Klettern Sie in die Mitte des Bildschirms und achten Sie darauf, von welcher Seite die Spinnen angreifen. Töten Sie sie mit einem gezielten Schuß.



Erledigen Sie zuerst den fliegenden Gegner und nutzen Sie dann die Plattformen, um in den nächsten Screen zu gelangen. Greifen Sie die Gegner an und kehren Sie zurück in den vorherigen Bildschirm. Klettern Sie jetzt unter den Plattformen in den rechten Screen und treten Sie das Samenkorn...



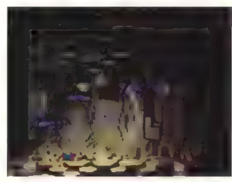
...durch die Öffnung. Mit Andys Waffe lassen Sie das Samenkorn wachsen. Wenn Sie zurückgeklettert sind und an der Wand nach oben wollen, sollten Sie sehr vorsichtig agieren, da Sie einige Gegner angreifen können. Hier kommt es wie so oft auf das richtige Timing an.



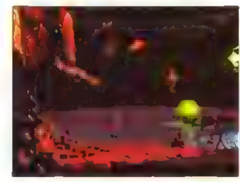
Nachdem Sie mit der Steinsäule in die Höhle gefahren sind, rennen Sie nach rechts und lassen Sie sich mit Andy in die darunterliegende Höhle fallen. Anstatt unter den oberen Steinblöcken hindurchzulaufen, gehen Sie nach rechts und fahren mit einer weiteren Steinsäule noch eine Ebene tiefer.



In diesem Gang angekommen, muß Andy sofort das Samenkorn wachsen lassen – andernfalls wird er von dem linken Steinblock zerquetscht. Gehen Sie danach in den nächsten Screen und drücken Sie den Knopf an der Wand. Zurück im vorherigen Bild, lassen Sie Andy durch das Loch im Boden fallen.



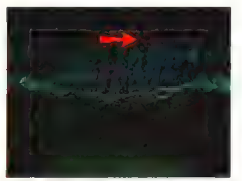
Andy muß an das Samenkorn gelangen. Kriechen Sie mit ihm unter den Pflanzen her; achten Sie dabei auf den beweglichen Steinblock und versuchen Sie nicht aufzustehen. Schieben Sie das Samenkorn mit Andys Hilfe in den vorherigen Screen und lassen Sie es unter der mittleren Säule gedeihen.



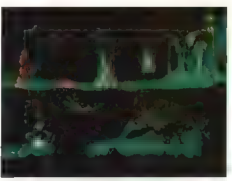
Nachdem Sie den grünen Stein an die Wasseroberfläche befördert haben, kommt es am Rande des Sees zu einem harten Kampf. Achten Sie auf die fliegenden Gegner und versuchen Sie, diese so früh wie möglich abzuschießen.



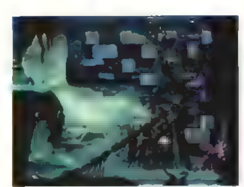
Nachdem Andy alle Gegner vor dem Eingang der Schlosses erledigt hat, benutzt er seine Spezialwaffe und verschafft sich Zugang zu den Katakomben des Herrschers der Finsternis. Den Gegner im nächsten Screen können Sie nach mehrmaligem Beschuß in zwei Teile zerlegen.



Tasten Sie sich vorsichtig über die Kette. Rennen und springen Sie nicht, da Andy sonst nach unten fällt und für den Anfang einen Umweg geht. Beschießen Sie im Stehen die beiden fliegenden Monster und verlassen Sie den Screen nach rechts.



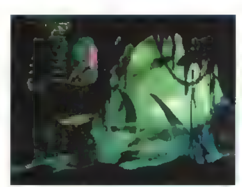
Diese Stelle ist etwas heikel: Beschießen Sie erst den Gegner hinter den beiden beweglichen Säulen. Warten Sie, bis beide gleichzeitig nach oben verschwinden, und laufen Sie unter ihnen her, ohne den rosa Schalter zu berühren. Im nächsten Screen töten Sie die Würmer und klettern nach unten.



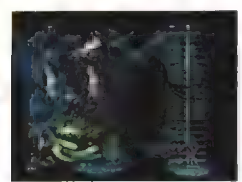
Drücken Sie den Schalter und klettern Sie mit Hilfe der Steine auf die linke Plattform. Im nächsten Bild töten Sie zuerst den Gegner und drücken dann den Knopf. Zurück im vorherigen Screen, beschießen Sie von der Plattform die Gegner, dann geht's zurück. An der Kette lassen Sie sich jetzt nach unten fallen.



Andy darf nicht durch das Loch springen. Er würde mit dem mittleren Schalter beide Türen öffnen und sicher sterben. Springen Sie zuerst auf die andere Seite und stellen Sie sich auf den Schalter. Mittels der Steine gelangen Sie nun zum rechten der beiden unteren Schalter. Die von links heranströmenden...



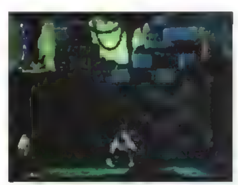
...Gegner sind für Andy kein Problem; danach kann er auch die andere Tür öffnen. Verlassen Sie den Screen zuerst nach links und klettern Sie über die Leiter eine Etage tiefer. Dort drücken Sie den Knopf, damit der Weg später nicht versperrt ist. Anschließend geht es nach rechts weiter.



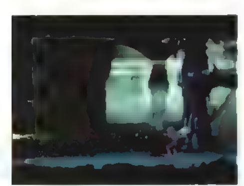
Klettern Sie die Leiter herunter, da die Würmer Andy den weiteren Weg versperren. Beschießen Sie das Monster, so daß schließlich fünf bis sechs davon herumlaufen. Die Würmer werden abgelenkt, und Sie können in den nächsten Screen klettern.



Nach der Zwischensequenz finden Sie sich im Gefängnis des Servant wieder. Beschießen Sie mit Andys Spezialkraft die Decke und lassen Sie das Samenkorn wachsen. Andy stößt die Kugel in das Loch, und der Servant wird in seinem eigenen Gefängnis eingesperrt. Weiter nach links.



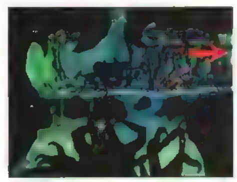
Hier gilt das gleiche wie zwei Szenen zuvor: Halten Sie sich an den Steinen fest und beschießen Sie das Monster. Wenn sich mehrere unter Ihnen befinden, können Sie sich sicher fallen lassen und den linken Knopf drücken. Andy sollte dann den Screen ohne weitere Verzögerungen verlassen.



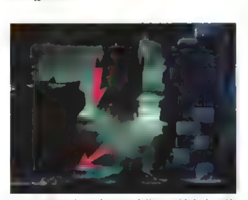
Achten Sie auf die fliegenden Gegner und gehen Sie in den nächsten Bildschirm. Dort müssen Sie den linken, im Boden eingelassenen Schalter drücken und das Bild nach oben links verlassen. Beeilen Sie sich, da die Tür nur für wenige Sekunden offensteht.



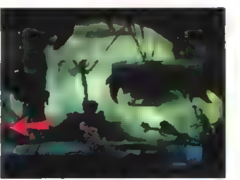
Diese Stelle sieht zunächst schwieriger aus, als sie in Wirklichkeit ist. Andy läßt sich auf die Holzplattform fallen und wartet, bis die beiden Monster eine Feuerkugel ausstoßen. Er rettet sich im letzten Moment mit einem Doppelsprung und fällt so sicher nach unten.



Da Andy seine Kraft verloren hat, müssen Sie mit ihm nach rechts rennen. Springen Sie über den Gegner und schleichen Sie über die Kette. Trotz der drohenden Gefahr von links dürfen Sie diesen Screen nicht zu schnell beenden, da Andy sonst unwillkürlich in den Tod fällt.



Lassen Sie Andy nach unten fallen und kriechen Sie mit ihm in die enge Höhle. Am Ende angekommen, drücken Sie den Schalter und warten, bis das Monster auf Sie zukommt. Andy springt darüber und kriecht zurück, um an der neu erschienenen Steinwand hochzuklettern.

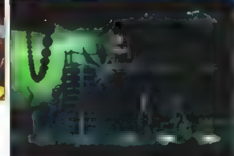


Laufen Sie nach links. Lassen Sie sich nicht von Monstern oder anderen Wegen ablenken, ignorieren Sie diese Hindernisse einfach. Sie gelangen so zu einem Loch, springen hinein und sind auch schon im letzten Level.



Nachdem Sie das Monster gefressen hat, benutzen Sie Ihren wiedergefundenen Laser. Mit drei bis fünf Schüssen haben Sie sich aus seinem Bauch befreit und können gegen die Unmengen von Schattenwesen kämpfen. Verlassen Sie den Screen nach dem Kampf.

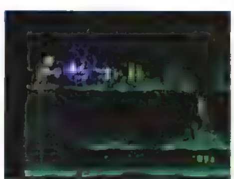




Töten Sie die beiden Gegner und gehen Sie nach rechts weiter. Dort beschießen Sie ebenfalls den Gegner und drücken den Knopf. Gehen Sie zurück und klettern Sie auf die höhere Ebene. Drücken Sie auch hier den im Boden eingelassenen Knopf, damit sich die Tür öffnet. Springen Sie mit Hilfe der Plattformen zum rechten Ausgang.



Nachdem Sie zum Servant vorgedrungen sind, gehen Sie mit ihm einen Handel ein und müssen von nun an die verlorengegangenen grünen Steinbrocken finden. Andy verläßt das Bild nach rechts und bringt den ersten Stein zum Servant. Danach geht er wieder nach rechts und klettert die Leiter hinauf.



Töten Sie alle Gegner und drücken Sie den Schalter am Boden. Springen Sie in den nächsten Screen und laufen Sie durch die Türe, bevor sie sich wieder schließt. Klettern Sie eine Etage höher, töten Sie das Monster und gehen Sie nach links, wo Sie den zweiten Stein finden. Stoßen Sie ihn nach unten...



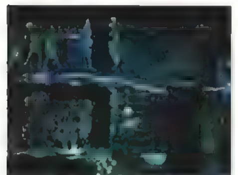
...und klettern Sie die Leiter wieder herunter. Unten stellen Sie sich schließlich auf den rechten Schalter und schießen den Kristall mit Ihrem Laser in den linken Screen. Klettern Sie die zweite Leiter herunter und holen Sie sich den Kristall, welchen Sie natürlich wieder zum Servant bringen.



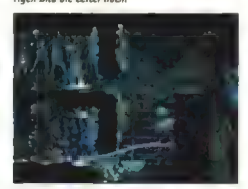
Klettern Sie wieder nach oben. Diesmal müssen Sie vorsichtig sein, da größere Gegner vorhanden sind und ein Monster Türen nach Belieben öffnet und schließt. Klettern Sie mit Andy auf die Plattform und gehen Sie erst in den rechten Screen. Dort töten Sie beide Monster und klettern dann im vorherigen Bild die Leiter hoch.



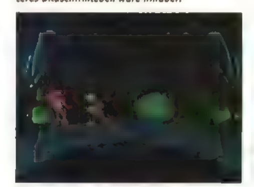
Erledigen Sie beide Monster. Drücken Sie anschließend den oberen Schalter und begeben Sie sich mit unserem Helden Andy in den rechten Screen. Passen Sie auf, daß Andy nicht unter der offenen Tür zum Stehen kommt, das würde ihm unter Garantie nicht gut bekommen und ein weiteres Bildschirmleben wäre hinüber.



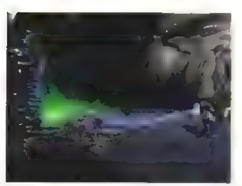
Schießen Sie den Kristall durch das Loch auf den ersten Aufzug. Andy wandert seinen Weg zurück und drückt jetzt den unteren Schalter. Schießen Sie nun im rechten Bild den Kristall auf den zweiten Aufzug und dann von oben in das Loch. Geschafft!



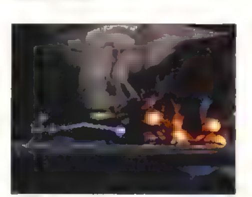
Klettern Sie die Leiter wieder herunter und holen Sie sich den dritten Kristall, den Sie wie beim letzten Bild beschrieben zum Servant schaffen. Passen Sie dabei wieder auf die Türen auf, die vom Monster geöffnet und geschlossen werden.



Das fehlende Stück liegt auf der Brücke zum „Herz der Finsternis". Andy verläßt das Bild nach links und tötet in den folgenden Screens die Monster. Gehen Sie bis vor die verschlossene Tür und warten Sie die Zwischensequenz ab. Danach öffnet sich die Tür, und Sie können die Brücke betreten.



Der Kampf mit dem Herrscher der Finsternis ist heftig. Achten Sie in erster Linie auf die Schattenwesen, und beschießen Sie die großen Monster erst, wenn Sie freie Schußbahn haben. Ansonsten stehen schnell zehn unbesiegbare Gegner vor Andy.



Sobald der Herrscher einen Feuerball auf die Brücke wirft, müssen Sie einen gut getimten Sprung hinlegen, um beiden Bällen gleichzeitig ausweichen zu können. Kämpfen Sie sich so bis zum Kristall vor.



Warten Sie einfach und verteidigen Sie sich gegen die spärlich auftauchenden Gegner. Da Sie Ihre Waffe nicht mehr benutzen können, müssen Sie vorsichtig an die Kontrahenten herangehen und gezielt zuschlagen. Es folgt der tolle Abspann!

René Balve

Allgemeine Tips + Komplettlösung

DUNE 2000

Alles wartet auf Command & Conquer – Operation Tiberian Sun. Da kommt Westwoods Echtzeit-Remake von Dune zur Überbrückung doch gerade recht. Christian Pfeiffer liefert Ihnen die wichtigsten Tips und Strategien.

Allgemeine Tips und Taktiken

1. Lassen Sie zwischen den Gebäuden immer einige Felder Platz. Legen Sie die Basis dennoch so kompakt wie möglich an, da die Baugrundstücke auf Dune oft extrem begrenzt sind.
2. Bauen Sie gut verteilt Raketen- und Geschütztürme und zäunen Sie diese ein. Hinter die Türme können noch Geschütze mit großer Reichweite gestellt werden, wie z. B. der Belagerungs- oder Raketenpanzer. Öffnungen werden von schweren Panzern besetzt. Bei den Harkonnen empfiehlt sich der Devestator, bei den Atreides der Sonic Tank und bei den Ordos der einfache Kampfpanzer.
3. Gebäude sollten grundsätzlich nur auf Betonplatten gebaut werden, da sie sonst noch repariert werden müßten, nachdem sie gebaut wurden. Außerdem sind sie anfälliger gegenüber Feindattacken.
4. Bei Angriffen schicken Sie die leichten Fahrzeuge vor und die Panzer nach. Hinter letzteren baut sich dann die Artillerie auf, welche aus Belagerungs- und Raketenpanzern besteht. Achten Sie darauf, Sonic Tanks nie in die hinteren Reihen einzuordnen, da sie dann die eigenen Truppen ebenfalls beschädigen würden.
5. Sandwürmer stellen eine große Gefahr dar – vor allem für Sammler. Sobald ein Wurm in die Nähe Ihrer Erntemaschinen kommt, ziehen Sie diese auf den festen Boden zurück (am besten in die Nähe von schweren Geschützen). Diese können mit viel Glück einen Wurm sogar eliminieren.
6. Je mehr Gebäude Sie von ein und derselben Sorte bauen, umso schneller werden Einheiten hergestellt.
7. Upgraden Sie generell alle Gebäude so schnell wie möglich, um auf neue Funktionen und Einheiten zugreifen zu können.
8. Beim Raumhafen können Sie fast alle Einheiten des Spiels bestellen, soweit Sie über das nötige Kleingeld verfügen. Die Preise ändern sich ständig, so daß Sie ständig die Preise zwischen Bestellung und Eigenproduktion vergleichen sollten.

Tips zu Einheiten

1. Produzieren Sie stets mehrere Sammler, damit der Abbau rasch vonstatten geht.
2. Carryalls transportieren Ihre Einheiten auf dem Luftweg über das Schlachtfeld. Die langsamen Sammler brauchen dann nicht mehr selber zu fahren, sondern lassen sich von den Carryalls befördern. Daneben holen die Transporter angeschlagene Einheiten vom Schlachtfeld und bringen sie zur Reparatur. Bauen Sie für jeden Sammler mindestens einen Carryall, und halten Sie einige weitere für Transporte auf dem Schlachtfeld parat.
3. Leichte Infanteristen stellen leider nicht viel mehr als Kanonenfutter dar, wenn sie einzeln auftreten. Wenn Sie jedoch große Verbände von Infanterie produzieren und diese nicht gegen Panzer kämpfen lassen, können Sie durchschlagende Erfolge erzielen. Meist dient die leichte Infanterie jedoch zur Sicherung der Basis in der Anfangsphase.
4. Wüstentruppen tragen Raketenwerfer mit sich und sind vor allem im Rudel eine große Bedrohung für Panzer und andere Fahrzeuge aller Art. Vorsicht vor Sonic Tanks, die Infanteristen in kürzester Zeit vernichten.
5. Pioniere ähneln den Invasoren aus Command & Conquer. Wenn Sie mit einem Pionier ein gegnerisches Gebäude betreten, erobert er es und bringt es unter Ihr Kommando.
6. Die kleinen, schnellen und wendigen Wüstenflitzer vom Typ Trike sind in der Anfangsphase als Verteidiger zu gebrauchen und später als Aufklärer unersetzlich. Im Kampf ist das Trike eher schwach, da es nicht gepanzert ist und außerdem nur über schlechte Maschinengewehre verfügt. Die Ordos schworen hingegen auf den schnellen Raider.
7. Das Quad ist nicht ganz so wendig wie das Trike, dafür aber ein klein wenig stärker gepanzert. Infanterie macht Quads allerdings schnell den Garaus.
8. Der Kampfpanzer ist die Allround-Einheit im Spiel. Seine Schnelligkeit ermöglicht auch einen weitgehend risikolosen Rückzug. In Rudeln sind die Panzer besonders wirkungsvoll. Größter Vorteil: Panzer können Infanteristen einfach über den Haufen fahren.



Alles auf einen Blick:

9. Belagerungspanzer sind mit einem Artilleriegeschütz ausgestattet und feuern daher auch über größere Distanzen. Die abgefeuerten Kugeln sind zwar sehr durchschlagskräftig gegenüber allen Einheiten, fallen jedoch oft daneben, da der Panzer nur ungenau feuern kann. Auf Hügeln der absolute Armee-Killer!
10. Raketenpanzer haben eine noch größere Reichweite als Belagerungspanzer und können auch auf fliegende Ziele feuern. Die Ladezeit zwischen den abgefeuerten Raketen jedoch ist beträchtlich, und so sollten die Raketenwerfer immer in der letzten Angriffsreihe stehen. Wenn man sie geschickt postiert, schalten sie Geschütztürme aus, ohne selber getroffen zu werden.

Spezial-Einheiten der Atreides

1. Sonic Tanks sind die taktisch besten Einheiten auf Arrakis. Sie feuern weit, haben eine Durchschlagskraft sondergleichen und sind ziemlich schnell. Leider kann man sie aber auch schnell zerstören, da sie nur leicht gepanzert sind. Hinzu kommt, daß man Sonic Tanks generell nur in der ersten Reihe kämpfen lassen kann, da sie sonst die eigenen Einheiten in Mitleidenschaft ziehen, denn alle Einheiten im Schußfeld des Strahls werden beschädigt.
2. Fremen werden im Palast kostenlos ausgebildet und können sich tarnen, so daß andere Einheiten nicht sehen können, wo sie operieren. Nur wenn Fremen schießen, müssen sie ihren Schutzmantel fallen lassen und sind sichtbar. Wer eine ganze Armee getarnter Fremen hinter die feindlichen Linien führt, kann den Gegner rasch überlisten.
3. Die Luftüberlegenheit der Atreides ist erdrückend. Nur sie verfügen über die gefährlichen Ornithopter, welche in regelmäßigen Abständen die feindliche Stellungen bombardieren. Die Flugzeuge sind zwar nur sehr schwach gepanzert, jedoch auch flink und wendig. Da sie nach dem Upgrade des Tech-Centers kostenlos zur Verfügung stehen, lohnt sich ihr Einsatz immer.

Spezial-Einheiten der Ordos

1. Raiders ersetzen bei den Ordos die Trikes. Raiders sind im Prinzip genauso wie die Trikes, haben jedoch eine noch geringere Feuerkraft und sind noch schwächer gepanzert. Der Vorteil liegt eindeutig im Preis und in der Geschwindigkeit der Fahrzeuge. So schnell ist niemand auf dem Feld.
2. Der Bau des IX-Centers ermöglicht den Bau von Deviatoren. Dieser funktioniert wie ein Raketenwerfer, verschießt jedoch Gasraketen, welche die Gehirne der Getroffenen verwirren, so daß sie wenigstens kurzzeitig den fiesen Ordos gehorchen. Mit dieser Taktik kann man einen ganzen Angriff abfangen und nach hinten losgehen lassen. Man schickt die paralysierte Armee einfach wieder nach Hause zurück, wo sie sogleich von ihren Artgenossen angegriffen wird, da diese denken, die Angreifer wären Ordos. Gleichzeitig aber kann die Armee die ehemals eigene Basis angreifen.
3. Saboteure werden im Palast ausgebildet. Warten Sie, bis die Energie der Saboteure aufgeladen wurde, und greifen Sie erst dann feindliche Gebäude an. Fast jedes Gebäude wird beim Kontakt mit dem Saboteur sofort zerstört. Leider können die Einheiten mangels Bewaffnung leicht abgefangen werden.

Spezial-Einheiten der Harkonnen

1. Devestatoren sind eindeutig die stärksten Einheiten im Spiel. Die nur geringe Reichweite wird durch hohe Zerstörungskraft und eine schwere Panzerung ausgeglichen. Gegen viele Devestatoren kann sich höchstens eine Basis mit Sonic Tanks verteidigen. Sollte ein Devestator einmal so schwer beschädigt werden, daß keine Rettung mehr für ihn besteht, kann man den Selbstzerstörungs-Modus aktivieren und durch die Explosion Gebäude und Einheiten rund um den Panzer herum zerstören oder zumindest beschädigen.
2. Im Palast der Harkonnen werden keine Einheiten ausgebildet, sondern eine riesige Rakete gebaut. Die Todeshand, wie sie die Harkonnen nennen, vernichtet ganze Armeen und Basen auf einen Schlag. Die Rakete ist zwar nicht besonders zielgenau, hat aber einen Explosionsradius, der seinesgleichen sucht.

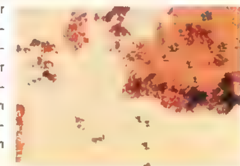
Lösung der Kampagnen

- Die ersten drei Missionen jeder Kampagne dienen nur zur Einführung in das Spiel. Sie sollten diese einfach bewältigen können, wenn Sie jeweils alle verfügbaren Gebäude errichten und einige Einheiten produzieren.
- Bei den Missionen kann man meistens unter mehreren Gebieten wählen, die Aufgabe ist jedoch gleich. Darum werden wir immer jeweils auf nur ein Gebiet eingehen und angeben, welches wir gewählt haben. Das Schema läßt sich auch auf das andere Gebiet übertragen.

Die noblen Atreides

Mission 4

1. Ihre Aufgabe: Mindestens einer der Fremen im Südosten muß überleben. Bauen Sie schnell die wichtigsten Gebäude auf; die Angriffe können locker abgewehrt werden.
2. Bald erhalten Sie Verstärkungen. Kurz danach teilt Ihnen der Anführer der Fremen mit, daß die Harkonnen einen Angriff auf Ihr Lager planen. Dies können Sie vereiteln, indem Sie mit sämtlichen verfügbaren Einheiten die Stellung der Feinde am markierten Punkt durchbrechen.
3. Halten Sie die Stellung mitten im feindlichen Lager und bilden Sie „zu Hause" schnell einige Pioniere aus. Damit erobern Sie die wichtigen Gebäude der Harkonnen; vor allem die schwere Waffenfabrik ist gewinnbringend, da Sie dann sofort Panzer bauen können.
4. Säubern Sie mit Ihren Einheiten die Karte von den Harkonnen, lassen Sie Ihre Lager jedoch nie unbewacht, da die Feinde noch öfter über den Luftweg Unterstützung bekommen und Ihnen noch erheblichen Schaden zufügen können.



Mission 5

1. Sammeln Sie sofort zu Beginn Ihre Einheiten und greifen Sie den Schmugglerstützpunkt im Nordosten an. Mit Pionieren lassen sich die Gebäude der Schmuggler übernehmen.
2. Sie erhalten ein MBF und einige Verstärkungen, welche die beiden Basen sichern. Vergrößern Sie Ihre Basis im Süden durch die Installation des MBFs.
3. Kurz danach starten die Harkonnen eine Großoffensive. Überwinden Sie diese mit großen Mengen von Panzern und Raketenwerfern. Welche Basis beim Angriff attackiert wird, ist zufallsbedingt (abspeichern!).
4. Zwischendurch werden Ihnen des öfteren Söldnertruppen das Leben schwer machen. Sie landen jedesmal in der Nähe Ihres Raumhafens, jedoch nicht auf der Anhöhe. Postieren Sie also dort Raketenwerfer und Belagerungspanzer und vernichten Sie die Söldner schon bei ihrer Ankunft.
5. Bestellen Sie mehrere Sammler und Carryalls im Raumhafen und bauen Sie Ihre Station aus. Nachdem diese gesichert ist, sollten Sie eine große Armee zusammenstellen.
6. Mit 15 Kampfpanzern, 10 Belagerungspanzern und 10 Raketenwerfern können Sie die gegnerische Basis überrollen.
7. Die im Nordwesten liegende Kaserne nehmen Sie mit einem Pionier ein, nachdem Sie sich den Weg freigeräumt haben.

Mission 6 (Westliches Gebiet)

1. Errichten Sie schnell eine Abwehrmauer, da die ersten Angriffe nicht lange auf sich warten lassen.
2. Nachdem Sie über eine funktionierende Basis verfügen, sollten Sie eine Panzer-Truppe aufstellen, die sich zum Raumhafen begibt. Auf dem Weg dorthin müssen Sie lediglich eine Verteidigungsstellung vernichten, was aber mit Raketenwerfern kein Problem ist.
3. Nach dem Erreichen des Raumhafens zerstoren Sie entweder alle Gebäude oder übernehmen sie. Letzteres sollte nur geschehen, wenn Sie in der Lage sind, zwei Basen gleichzeitig zu verteidigen.
4. Zum Angriff auf die nicht sonderlich gut verteidigte Basis der Ordos wird ein riesiges Heer mit allen Truppentypen aufgestellt.

Mission 7

1. Bauen Sie Ihre Basis wie gewohnt auf und halten Sie Verteidigungs-Einheiten bereit. Bereits nach kurzer Zeit bekommen Sie Verstärkungen.
2. Wenige Minuten später wird Sie das Imperium überfallen. Schlagen Sie den Angriff nieder und reparieren Sie danach sofort angeschlagenes Kriegsmaterial.
3. Die Harkonnen und das Imperium versuchen noch des öfteren, Ihre Basis zu zerstören, werden jedoch jedesmal an einer guten Abwehr aus Geschützturmen und Panzern scheitern.
4. Greifen Sie zunächst die in der Mitte gelegene, weniger stark bewaffnete Basis an. Erst danach sollten Sie versuchen, den Harkonnen-Stützpunkt im Nordwesten zu zerstören. Die kleineren Stellungen knackt man quasi „nebenbei".

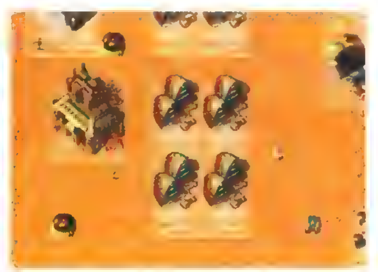


Die Harkonnen-Basis wird mit einem Großaufgebot an Truppen verteidigt. Deshalb sollten Sie nur mit einer großen Anzahl an Einheiten angreifen.

Mission 8



1. Der Anfang macht einem zu schaffen: Die Gegner haben eine gefährliche Ubermacht. Gleich zu Beginn werden Sie von einem Rudel Panzer in die Zange genommen. Schlagen Sie den Angriff mit Ihren Einheiten zurück. Vor allem der Sonic Tank leistet dabei gute Dienste.
2. Wehren Sie die Angriffe aus dem Süden und Westen konsequent ab. Lassen Sie den Sonic Tank als letzte Verteidigung bei Ihrer Basis, und produzieren Sie so schnell wie möglich Trikes.
3. Die gefährlichste Waffe der Ordos in dieser Mission sind die Saboteure. Wenn Sie nicht aufpassen, werden diese teilweise unsichtbaren Einheiten Ihren Bauhof zerstören. Benutzen Sie die eben gebauten Trikes, um die Saboteure abzufangen. Sollte dies mißlingen, bleibt Ihnen immer noch der Sonic Tank.
4. Die Gegner verfügen über mehrere Stützpunkte – der eine weniger stark befestigt, der andere umso mehr. Die beiden kleinsten Stellungen sollten Sie ganz einfach übernehmen (zunächst den Schmugglertreffpunkt im Nordwesten, da dieser von nur drei Einheiten beschützt wird). Etwas weiter südlich davon finden Sie eine



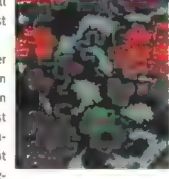
In diesem Palast trainieren die Ordos ihre Saboteure. Wird der Palast vernichtet, haben Sie also ein Problem weniger.

Alles auf einen Blick:
- **Lösung der Kampagnen:**
  - **Die noblen Attreides**
    - **Mission 9**
  - **Die hinterlistigen Ordos**
    - **Mission 4, 5, 6, 7, 8, 9**

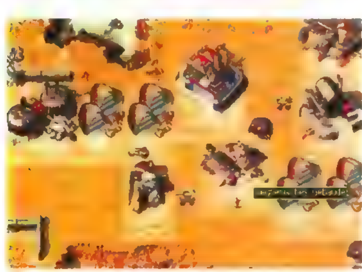
kleine Basis der Ordos, welche ebenfalls annektiert wird.

5. Die großen Basen der Ordos und der Harkonnen müssen freilich zerstört werden. Knöpfen Sie sich als erstes die Harkonnen vor, da diese wesentlich schwächer sind, ehe Sie sich um die Ordos kümmern.

Mission 9 (Westliches Feld)



1. Die Verteidigung muß so schnell wie möglich stehen, ansonsten ist es um Sie geschehen.
2. Der Rest ist lediglich eine Frage der Zeit: Stampfen Sie riesige Armeen aus dem Boden und überrennen Sie die Basen der Feinde. Zuerst sollte die westliche Harkonnen-Basis dem Erdboden gleichgemacht werden, dann die östliche. Als letztes können Sie sich den Palast des Imperators vornehmen. Ist dieser zerstört, haben Sie die Atreides-Kampagne gewonnen.



Die Harkonnen bauen eine riesige Rakete in ihrem Palast zusammen, welche ganze Gegenden verwüsten kann. Der Palast sollte daher schleunigst zerstört werden.

Die hinterlistigen Ordos

Mission 4

1. Errichten Sie in aller Ruhe die Basis. Um eine Verteidigung brauchen Sie sich zunächst nicht zu kümmern.
2. Der erste Ansturm kann ohne Probleme mit den Starteinheiten abgewehrt werden, danach sind jedoch neue Fahrzeuge angesagt.
3. Errichten Sie eine Verteidigungsmauer und produzieren Sie innerhalb der Basis 20 Kampfpanzer.
4. Die Kampfpanzer steuern direkt auf die Harkonnen-Basis zu und zerstören diese. Auch die Gebäude der Schmuggler werden erbarmungslos abgerissen.
5. Wenn Sie sich bis zum Außenposten der Schmuggler vorgearbeitet haben, trainieren Sie einen Pionier und nehmen das Gebaude ein.

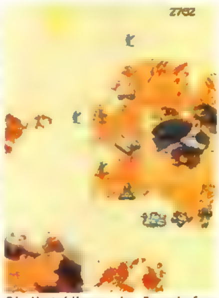
Mission 5

1. Genau über Ihnen befindet sich der Raumhafen, der erobert werden soll. Greifen Sie mit Ihren Einheiten die Verteidiger an und vernichten Sie diese. Mit den drei Pionieren erobern Sie nun alle Gebaude.
2. Bestellen Sie sich ein MBF. Danach errichten Sie eine Basis mit allem Drum und Dran.
3. Steht die Verteidigung, bauen Sie mindestens noch zusätzlich drei Raffinerien und gestalten die Spice-Ernte somit effizienter. Wo Sie das kostbare Gut finden, entnehmen Sie der Karte.



Mission 6 (Westliches Gebiet)

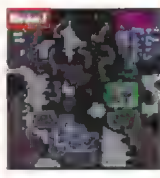
1. Ihre Aufgabe: das Beschützen eines Raumhafens, der erstens weit entfernt von Ihrem Stützpunkt liegt und zweitens keine weiteren Anbaumöglichkeiten aufweist.
2. Errichten Sie oben Ihre Basis und bestellen Sie sogleich im Raumhafen Kriegsmaterial, da die ersten Angriffe nicht lange auf sich warten lassen. Sobald die Meldung eintrifft, daß die Feinde Verstärkung aus der Luft bekommen haben, können Sie sich auf einen Angriff einstellen. Sind die ersten beiden abgewehrt, müssen Sie sofort wieder neue Einheiten bestellen, da kurz darauf ein ganzer Verband von Belagerungspanzern auf Sie zuhält.
3. Verteidigen Sie 30 Minuten lang den Raumhafen mit vielen Einheiten (vor allem Raketenwerfern) und sichern Sie Ihre Basis im Norden. Es lohnt sich nicht, eine schwere Waffenfabrik zu bauen, da die Einheiten im Raumhafen wesentlich günstiger produziert werden können. Auch eine Reparaturstation ist unnütz, da die Feindangriffe zu schnell hintereinander erfolgen.
4. Wenn der Countdown bei ca. einer Minute steht, fallen die gegnerischen Verstärkungen aus allen Richtungen über Ihren Raumhafen her. Wenn Sie also bis zu diesem Zeitpunkt nicht genug Einheiten zur Abwehr gesammelt haben, können Sie einpacken.
5. Nach Ablauf des Countdowns werden die Machtverhältnisse umgedreht. Sie bekommen massive Verstärkungen über den Raumhafen. Somit kann auch der Großangriff des Gegners vollständig niedergeschlagen werden.



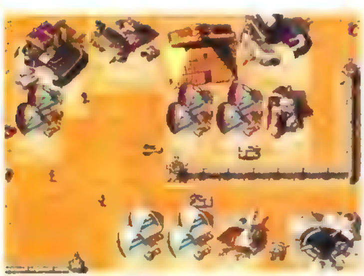
Die Verteidigung des Raumhafens ist nicht ganz einfach, da man keine Gebäude in der Nähe errichten kann.

6. In bestimmten Abständen werden Sie immer wieder kostenlos mit starken Einheiten über den Raumhafen beliefert. Nutzen Sie diese zunächst nur zur Verteidigung. Vor allem die Deviatoren werden Ihnen dabei gute Dienste leisten.
7. Mit einer starken Armee marschieren Sie auf die Basis der Harkonnen zu und zerstören selbige vollständig. Es ist nicht schlimm, wenn dabei das gesamte Bataillon auseinanderbricht, da für Verstärkungen immer gesorgt ist. Sobald Sie also die Harkonnen vertrieben haben, machen Sie sich an die Atreides ran. Diese werden ein wenig mehr Widerstand leisten, der aber trotzdem zwecklos ist.

Mission 7



1. In dieser Mission werden Sie von einer kleinen Söldnertruppe unterstützt, welche eigenständig agiert und nicht auf Ihre Probleme eingeht. Das einzige, was die Söldner mit Ihnen verbindet, ist der Feind. Ansonsten ist auf die Truppe wenig Verlaß. Sie wird nur Angriffe abwehren, die direkt in ihrer Nähe stattfinden oder gegen sie gerichtet sind.
2. Dennoch können sich die Söldner als wertvolle Verbündete erweisen, wenn es um den Angriff geht. Passen Sie darum auch auf, daß die Krieger nicht sofort zu Beginn getötet werden.
3. Errichten Sie Ihre Basis und planen Sie Platz für die Söldner ein, denn diese breiten sich großräumig auf Ihrem Gebiet aus. Wenn es nicht anders geht, können Sie auch einige Einheiten eliminieren.
4. Der Rest ist Routine: Sie bauen eine Armee auf und verwüsten die Basen des Gegners. Beginnen Sie bei den kleinen und arbeiten Sie sich zu den großen vor.

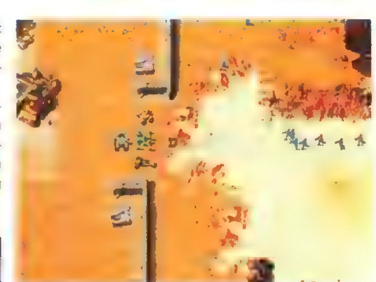


Die Wurzel allen Übels haust in diesem Palast. Zerstören Sie ihn!

Mission 8

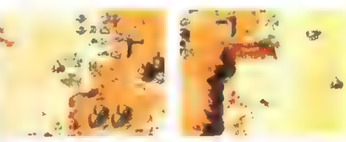


1. Sofort zu Beginn werden die Atreides versuchen, Ihre Basis mit zwei riesigen Anstürmen von Infanterie zu zerstören. Dies kann verhindert werden, indem Sie die beiden Belagerungspanzer hinter der Mauer postieren und die restlichen Einheiten in den Eingang stellen (siehe Screenshot). Somit werden die Infanteristen ins Kreuzfeuer genommen und vollständig vernichtet. Falls Sie trotzdem Einheiten verlieren sollten, sollten Sie die Anstürme mit Panzern „überrollen".



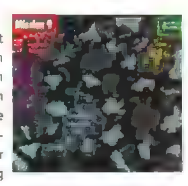
Mit dieser Abwehr können Sie die Angriffe der Infanteristen zu Beginn abwehren.

2. Um die Söldner brauchen Sie sich in dieser Mission nicht gesondert zu kümmern – die kommen ganz gut alleine klar. Sichern Sie statt dessen Ihre Basis mit Raketentürmen und Deviatoren. Die Gegner werden versuchen, Sie mit Sonic Tanks und Devestatoren zu zerschmettern. Wenn die Angreifer jedoch frühzeitig das Nervengas zugeführt bekommen, werden sie sich gegenseitig zerfleischen. Vor allem die Devestatoren sollten dann sofort auf Selbstvernichtung gestellt werden.
3. Achten Sie auch auf Fremen, die versuchen werden, Sie hinterrücks anzugreifen.
4. Sobald Sie in die Offensive übergehen, vernichten Sie als erstes die Basis des Herzogs der Atreides. Danach müssen der Imperator und die Harkonnen ins Gras beißen.

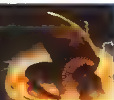


Kleiner Freundschaftsdienst: Wenn Sie die Söldner unterstützen, können Sie dafür im Schutz von deren Basis Spice abbauen.

Mission 9



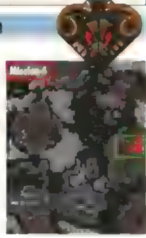
1. Harmonie mit den Söldnern ist diesmal wichtig. Diese stehen nämlich genau zwischen Ihnen und den Gegnern und dienen somit als Pufferzone. Helfen Sie den Söldnern, wenn sie Probleme bekommen, und die Söldner werden Sie zum Dank tatkräftig unterstützen.
2. Durch den Schutz Ihrer Verbündeten läßt sich schnell eine eigene Basis errichten und sichern. Mit Saboteuren können Sie die wichtigsten Gebäude der Feinde vernichten, während der Rest mit regulären Einheiten ausgeschaltet wird.



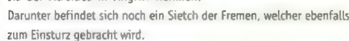
Alles auf einen Blick:
- Lösung der Kampagnen:
  - Die bösartigen Harkonnen:
    - Mission 4, 5, 6, 7, 8, 9

Die bösartigen Harkonnen

Mission 4



1. Errichten Sie wie üblich eine Basis und die entsprechende Verteidigung. Die Angriffe der Atreides und der Fremen sollten somit einfach abgewehrt werden können.
2. Eine Armee begibt sich zum Sietch im Nordwesten. Nachdem dieses ausgeräuchert wurde, können Sie die Basis der Atreides in Angriff nehmen. Darunter befindet sich noch ein Sietch der Fremen, welcher ebenfalls zum Einsturz gebracht wird.

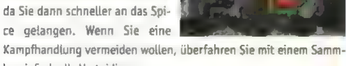


Mission 5

1. Der Missionsbeginn gestaltet sich etwas hektisch; beordern Sie sofort einen Kampfpanzer zum Außenposten, da dieser bald von einer großen Menge von Infanterie angegriffen wird. Diese läßt sich nur abwehren, wenn Sie den Panzer anweisen, die Einheiten zu überfahren. Die Geschütztürme in der Nähe des Außenpostens sollten diese Attacke auf jeden Fall überleben, damit später für eine Verteidigung gesorgt ist.
2. Kurz danach wird auch Ihr großer Stützpunkt angegriffen. Die Offensive kann mit den in der Zwischenzeit eingetroffenen Verstärkungen niedergeschlagen werden.
3. Nun kommt es darauf an, daß überall Geschütztürme errichtet werden, da ohne Pause Angriffe vom Gegner ausgehen.
4. Sobald Sie die Lage unter Kontrolle haben, drehen Sie den Spieß um und gehen selbst zum Angriff über.

Mission 6 (Östliches Gebiet)

1. Das etwas nördlich von Ihrer Basis gelegene Schmugglerlager sollten Sie erobern und sichern, da Sie dann schneller an das Spice gelangen. Wenn Sie eine Kampfhandlung vermeiden wollen, überfahren Sie mit einem Sammler einfach alle Verteidiger.



2. Danach liegt das Lager zur Übernahme frei. Von dort sollten Sie die Angriffe koordinieren und das Lager als Sammelpunkt nutzen.
3. Der zu zerstörende Raumhafen liegt im östlichen Lager. Nur dieses eine Gebäude ist Ihr Ziel, und darum sollten Sie Ihre Armeen nur dorthin bringen.

Mission 7/8

■ Die beiden Missionen waren zum Redaktionsschluß der Tips & Tricks-Rubrik noch nicht von den Westwood Studios freigegeben und werden daher in der kommenden Ausgabe nachgereicht.



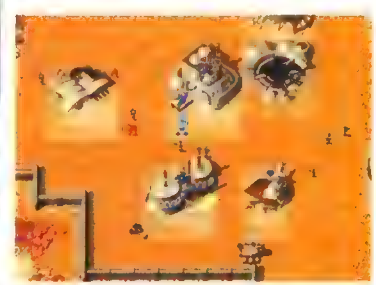
Dieses Camp der Schmuggler sollte eingenommen werden, um später von dort aus die Angriffe koordinieren zu können – die Mühe lohnt sich.

Mission 9 (Westliches Gebiet)



1. Schicken Sie Ihr MBF etwas östlich und errichten Sie auf der großen Steinfläche Ihre Basis.
2. Die Übermacht ist groß, und Sie werden vom Norden und Westen her bedroht. Die Atreides haben zwei vorgeschobene Angriffsbasen, welche ganz in Ihrer Nähe liegen, und eine große Versorgungsbasis. Auch der Imperator verfügt wieder über eine große Station und ebenfalls über eine Angriffsbasis.
3. Errichten Sie Ihre Station und Verteidigung, und vergessen Sie nicht, genügend Raketentürme zu plazieren. Die Atreides werden Sie oft mit Luftangriffen attackieren.
4. Schlagen Sie alle Angriffe zurück und gehen Sie schnell in Gegenoffensiven über. Sobald die vorgeschobenen Stellungen vernichtet sind, sollten Sie Ihre Armee zurückziehen und wieder stärken.
5. Um die beiden letzten Stationen zu zermalmen, bedarf es eines Heeresaufgebots sondergleichen. Unter 50 Panzern sollten Sie eine Offensive gar nicht beginnen, da die Basen sehr nah beieinanderliegen.
6. Nach zähem Kampf wird der Imperator nachgeben, und Sie avancieren zum Herrscher des Universums.

Christian Pfeiffer



Vor allem die fiesen Sonic Tanks werden Ihren Fußtruppen in dieser Mission zusetzen, da sie vom Gegner in Massen produziert werden.

Spieletips

FINAL FANTASY VII

PC Action hat eine Sammlung der wichtigsten Informationen, Gegenstände, Materiakugeln usw. zusammengetragen. Da das Megagame von Squaresoft insgesamt ziemlich linear durchzuspielen ist, sollten Sie mit diesem Material alle Möglichkeiten besitzen, um bis zur Endsequenz zu gelangen. Wir wünschen viel Spaß in der Welt von Final Fantasy VII.

Allgemeine Tips

1. Speichern Sie, so oft es geht. Da Speicherpunkte rar gesät sind, sollten Sie auf jeden Fall jede Gelegenheit nutzen. Einzige Ausnahme: Wenn Sie kurz vor Ende des Spiels in den Vulkan hinabsteigen, bekommen Sie erstmals einen Speicherkristall. Heben Sie sich diesen möglichst lange auf und versorgen Sie sich vor dem Abstieg mit reichlich Tränken und Power-Ups. Bis zum Einsatz des Kristalls sollten Sie rund acht Bildschirme gegen stärkste Gegner durchhalten können.
2. Nutzen Sie jede Gelegenheit zum Kampf, denn Erfahrungspunkte können Sie nie genug haben. Nehmen Sie also diese Trainingsmöglichkeiten wahr, denn nur dann steigen Ihre Charaktere auf.
3. Sprechen Sie alle Personen, die Ihnen über den Weg laufen, an, die meisten haben etwas Nützliches anzubieten. Manchmal ist mehrmaliges Anquasseln nötig.
4. Klappern Sie jedes Gebäude im Spiel ab, Goodies gibt es nämlich zuhauf in Schränken, Kommoden, Truhen usw.
5. Da lediglich die Charaktere Erfahrungspunkte sammeln, die sich auch in der aktiven Dreiergruppe befinden, sollten Sie nicht alle Helden gleich stark aufbauen. Als Standard-Truppe empfehlen sich Cloud, Tifa und Barret. Auf Aeris sollten Sie nicht setzen, der Storyverlauf wird Ihnen zeigen, warum.
6. Dennoch dürfen Sie nicht nur auf drei Charaktere setzen. Insgesamt sollten Sie über mindestens sechs einsatzfähige und nicht zu schwache Kämpfer verfügen. Wir empfehlen zusätzlich Cid, Yuffie und Vincent.
7. Generell in der Konfiguration die ATB-Option „Warten" wählen, das bringt Zeitgewinn im Kampf.

Der Storyverlauf

Sollten Sie den Handlungsfaden einmal verlieren, können Sie anhand der folgenden Stichpunkte leicht im Spiel weiterkommen. Final Fantasy VII zeichnet sich auch hier durch eine große Logik aus. Meistens erfahren Sie in den Filmsequenzen, was als nächstes zu tun ist. Schalten Sie dort also nicht völlig „ab".



Achten Sie bitte darauf, daß einige Namen auf der Karte von der deutschen Fassung abweichen. Im Schnelldurchlauf finden Sie hier alle wichtigen Stationen für die FFVII-Story.

1. Midgar
- Reaktor in die Luft jagen.
- Zur Avalanche-Basis mitgehen.
- Anfängerhalle aufsuchen.
- Reaktor 5 sprengen.
- Mit Aeris aus der Kirche in die Slums fliehen.
- Verkleidungsaktion absolvieren.
- Durch den Kanal und Eisenbahnfriedhof zurück zur Avalanche- Basis und auf den Turm.
- Rohre zum Shinra Hauptquartier hochklettern – Red XIII.

2. Kalm
- Im Gasthaus mit den Freunden treffen.

3. Chocobo Farm
- Farm kurz besuchen.
- Chocobo-Köder ergattern.

4. Junon/Mythril Mine
- Durch die Mine nach Junon weiter.
- Priscilla am Strand helfen.

5. Costa del Sol
- Hinter der Stadt den Schienen folgen.

6. North Corel
- Durch den Ort ziehen.

7. Gold Saucer/Prison Town
- Zur Battle Arena gehen.
- Im Gefängnis Dyne finden.
- Chocobo-Rennen gewinnen.

8. Gongaga
- Zum Reaktor gehen.
- Gongaga-Stadt besuchen.

9. Cosmo Canyon
- Zum Observatorium gehen.
- Bugenhagen durch die verschlossene Tür begleiten.

10. Nibelheim
- Nach der Kneipe die Villa aufsuchen.
- Safe knacken.
- In den Keller gehen, Vincent anheuern.
- Sephiroth treffen.
- Nibelheim nach Norden verlassen.



Alles auf einen Blick:
- Zauberei
  - Grüne Materia
  - Gelbe Materia
- Boss-Gegner

11. Rocket Town
- Cid anheuern.
- Mit der „Tiny Bronco" entkommen.

12. Gold Saucer
- Über North Corel nach Gold Saucer zurückkehren.
- Show Room im Battle Square aufsuchen und Schlüsselstein anklicken.
- Date-Sequenz absolvieren.
- Cait Sith folgen.

13. Wutai
- Yuffie's Subquest erfüllen (optional).

14. Tempel
- Mit der „Tiny Bronco" zum Tempel schippern.
- Zum „Uhr-Raum" vordringen und die Ausgänge abklappern.
- Schwarze Materia ergattern und wieder verlieren.
- Sie erwachen nach den Filmsequenzen in Gongaga.

15. Bone Village
- Die Mondharfe ausbuddeln lassen.

16. Shell Village/Vergessene Stadt
- Nach der Sequenz mit Aeris und Sephiroth ist die erste CD geschafft.
- In die Höhlen gehen.

17. Gaeas Klippen
- Nach dem Snowboarden unbedingt die heißen Quellen finden und berühren.
- Materia Alexander südlich der Hutte suchen (optional).
- Weiter Sephiroth folgen (nördlich der Hütte).
- Immer nach oben klettern und weitere Hohlen passieren.
- Durch die Portale gehen.
- Das Nibelheim-Duplikat erreichen.

18. Junon
- Flugplatz erreichen.
- Mit Tifa die Schlüsselaktion durchführen und danach mit Scarlett ohrfeigen.
- Die „Highwind" ergattern, damit sind jetzt auch alle geheimen Orte (violett auf der Karte) erreichbar.

19. Mideel
- Neue Party mit Cid als Anführer zusammenstellen, ausgiebig einkaufen.
- Die „4 Großen Materia-Suche" beginnt (optional und schwer zu knacken).

20. North Corel
- Den Zug mit der ersten „Großen Materia" stoppen.

21. Fort Condor
- Die erfolgreiche Mini-Schlacht wird mit der zweiten „Großen Materia" belohnt.

22. In Clouds Kopf
- Nach Mideel zurückkehren.

23. Junon
- Zum Unterwasserdock vorarbeiten.
- Das Shinra-U-Boot zerstören (Mini Game), und Sie bekommen die dritte Materia.

24. Rocket Town
- Hier gibt's die vierte Materia des Sub-Quests.

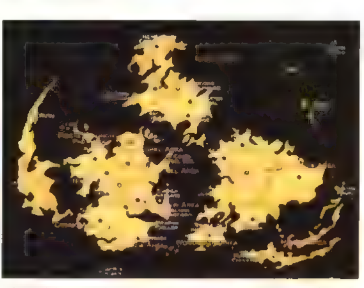
25. Cosmo Canyon
- Bugenhagen erneut aufsuchen.

26. Shell Town/Vergessene Stadt
- Den Wasserfall aktivieren.

27. Cosmo Town
- Nach mehreren Kämpfen mit der Ultimate Weapon kann sie schließlich hier vernichtet werden.

28. Midgar
- Die Turks finden.
- In den Untergrund zurück, das mechanische Monster bekämpfen.
- Hojo vernichten.

29. Der Krater
- Kurz gesagt, das Finish ist erreicht.



Die Weltkarte zeigt nochmal alle „normalen" Orte (blau), Bonus-Orte und schwer zu findende Gegenstände (gelb) sowie Chocobo-Vorkommen (orange).

Zauberei

FFVII lebt von seinen effektvollen Zaubersprüchen, die das Materia ermöglicht. In der Liste finden Sie alle erhältlichen Materiakugeln und deren Fundorte.

Grüne Materia

Feuer	Wall Market, Costa Del Sol, Fort Condor, Mideel
Eis	Wall Market, Costa Del Sol, Fort Condor, Mideel
Gewitter	Wall Market, Costa Del Sol, Fort Condor, Mideel
Erde	Kalm Costa Del Sol
Gift	Kalm, Costa Del Sol, Shinra HQ 68.Stock
Schwerkraft	Cosmo Canyon nach Sieg über Gi Nattak in der Höhle
Asteroid	Vergessene Stadt
Eindämmung	Mideel auf CD 2; einem weißen Chocobo Mimettgemüse geben und ihn hinter dem Ohr kraulen.
Ultima	North Corel. Sie bekommen die Materia umsonst, wenn Sie die Stadt gerettet haben. Sind Sie wenigstens bis zum Zug gekommen, kann die Materia für 50.000 Gil gekauft werden.
Genesung	Midgar-Sektor 5 Slums, Wall Market, Mideel, Fort Condor, Costa Del Sol



BOSS-GEGNER

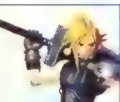
FFVII besticht durch eine Vielzahl sogenannter Boss-Gegner, die immer entsprechende Goodies und Power Ups für Sie bereithalten. Checken Sie die Liste, um sich optimal auf die Gegner vorzubereiten.

Name	Ort	Belohnung	Werte
Wachskorpion	Midgar	Sturmgewehr	HP: 800, MP: 0
Air Buster	Midgar	Titanreif	LV: 15, HP: 1200, MP: 0
APS	Kanal	Phönix-Feder	LV: 18, HP: 1800, MP: 0
Reno	Midgarturm	Äther	LV: 17, HP: 1000, MP: 0
Eigene Mitglieder angreifen, um die Pyramiden loszuwerden.			
H0512	Shinra HQ	Talisman	LV: 19, HP: 1000, MP: 120
H0512	OPT	Granaten	LV: 7, HP: 300, MP: 48
Attackieren Sie nur den Hauptgegner, da er ständig neue OPTs produzieren kann			
Hundert. Schütze	Shinra HQ		LV: 18, HP: 1600, MP:0
Hell-Schütze	Shinra HQ	Mythrilreif	LV: 19, HP: 1000, MP: 0
Rufus	Shinra HQ	Schutzweste Abwehrkapsel	LV: 21, HP: 500, MP: 0
Black Dog	Shinra HQ		LV: 18, HP: 140, MP: 80
Motor Ball	Flucht	Sternamulett	LV: 19, HP: 2600, MP: 120
Midgar Zolom	Sumpf vor Mythril Mine		LV: 26, HP: 4000, MP: 348
An diesen Gegner sollten Sie sich erst herantrauen, wenn Sie schon mächtige Beschwörungszauber beherrschen. Sie können die äußerst effektive Technik Beta lernen. Am Anfang des Spiels besser aus dem Weg gehen (reiten Sie auf einem Chocobo durch den Sumpf)			
Bottomswell	Junon	Kraftarmband	LV: 23, HP: 2500, MP: 100
Wasserpolo			LV: 5, HP: 40, MP: 0
Jenova Geburt	Schiff	Weißer Umhang	LV: 25, HP: 4000, MP: 110
Kein Gift anwenden!			
Dyne	Prison Town	Silberreif	LV: 23, HP: 1200, MP: 20
Reno	Gongaga	Märchenstab	LV: 22, HP: 2000, MP: 80
Rude		X-Trank	LV: 23, HP: 2000, MP: 135
Gi Nattak	C. Canyon	Materia Schwerkr Zauberstab	LV: 29, HP: 5500, MP: 200
Trick: Phönix-Feder oder Heilung auf ihn anwenden.			
Materia Keeper	Höhle n. Nibelheim	Schmuckring	LV: 38, HP: 8400, MP: 300
Kein Feuer anwenden!			
Palmer	Rocket Town	Edinreif	LV: 38, HP: 6000, MP: 240
Ancient Dragon	Tempel	Turbo-Äther	LV: 34, HP: 2400, MP: 450
Red Dragon	Tempel	Drachenarmband	LV: 39, HP: 6800, MP: 300
Kein Kjata anwenden!			
Dämonentor	Tempel	Gigasreif	LV: 45, HP: 10000, MP: 400
Jenova	Shell Town	Magier Armband	LV: 50, HP: 10000, MP: 300
Snow	Gletscher	Materia Alexander	LV: 32, HP: 4000, MP: 160
Schizo	Gletscher	Drachenkralle	LV: 43, HP: 18000, MP: 350
Kein Gift anwenden!			
Jenova	Portal	Reflect Ring	LV: 55, HP: 25000, MP:800
Ultim. Weapon	Mideel		LV: ??, HP: 10000, MP:???
Carry Armor Linker Arm Rechter Arm	Unter Wasser	Gods Hand	LV: 45, HP: 24000, MP: 200 LV: 45, HP: 10000, MP: 100 LV: 45, HP: 10000, MP: 200
Reno Rude	Unter Wasser	Elixier	LV: 42, HP: 15000, MP: 230 LV: 49, HP: 20000, MP: 280
Rude	Rocket Town	S-Mine	LV: 42, HP: 9000, MP: 240
Diamond Weapon	Midgar		LV: ??, HP: 50000, MP: 3000
Elena	Midgar	Elixier	LV: ??, HP: 30000, MP: ???
Reno Rude			LV: 50, HP: 25000, MP: 200 LV: 51, HP: 28000, MP: 250
kein Blitz bei Elena, kein Eis bei Reno, kein Feuer bei Rude			
Jamar Armor	Shinra HQ	Ragnarokschwert	LV: 62, HP: 20000, MP: 300
Hojo Poodler Bad Rap Helletic Hojo Rechter Arm Linker Arm	Shinra HQ	Kraftkapsel	LV: 50, HP: 13000, MP: 250 LV: 42, HP: 10000, MP: 200 LV: 34, HP: 11000, MP: 120 LV: 55, HP: 26000, MP: 200 LV: 55, HP: 5000, MP: 300 LV: 55, HP: 24000, MP: 400
Auf Hojo konzentrieren!			
Jenova Synthese A Jenova Synthese B Jenova Synthese C	Krater		LV: ??, HP: 60000, MP: ??? LV: 61, HP: 10000, MP: 600 LV: 61, HP: 8000, MP: 600
Bizzaro Sephiroth A Bizzaro Sephiroth B Bizzaro Sephiroth C Bizzaro Sephiroth D Bizzaro Sephiroth E		Krater	LV: 61, HP: 40000, MP: ??? LV: 61, HP: 2000, MP: 400 LV: 61, HP: 10000, MP: 400 LV: 61, HP: 4000, MP: 400 LV: 61, HP: 4000, MP: 400
Achtung, die Level- und HP-Werte für Sephiroth variieren, je nachdem, welchen Level Cloud besitzt.			
Safer Sephiroth	Krater		LV: ??, HP: 72359, MP: ???

Mako	Reaktor Nr. 1
Volle Heilung	Cosmo Canyon im Hinterzimmer des Item Shop (CD 2 oder 3)
Behandlung	Kalm, Gongaga, Junon
Wiederbelebung	Junon, Gongaga, Costa Del Sol (CD 2 oder 3)
Versiegelung	Junon, Costa Del Sol (CD 2 oder 3)
Umnebelung	Gongaga, Cosmo Canyon
Verwandlung	North Corel, Cosmo Canyon, Gongaga, Mideel, Mt. Corel
Ausgang („Exit")	Rocket Town (CD 2 oder 3)
Zeit	Gongaga, Rocket Town
Barriere	Rocket Town
Schild	Nordkrater (CD 3)
Zerstörung	Fort Condor, Mideel (CD 2 oder 3), Villa in Nibelheim (CD 1)
Master Magic	Kalm, gegen die Erdharfe tauschen, Cosmo Canyon (alle 21 grünen Materia zur Großen Grünen Materia ins Observatorium bringen)

Gelbe Materia

Analyse	Kalm, Junon, Midgar-Spielplatz
Raub	Midgar-Kanal, Kalm
Wurf	Fort Condor (CD 2 oder 3), Rocket Town (CD 2 oder 3)
Todesstoß	Fort Condor, Rocket Town, Wald bei Gongaga
Manipulation	Fort Condor (CD 2oder 3), Rocket Town (CD 2 oder 3)
Morph	Tempelbrunnen
Feindtechnik	Shinra HQ-67. Stock, Junon-Inn, Vergessene Stadt, Chocobo-Weiser
Mime	Höhle bei den Bergen in der Wutai-Region
„Double Cut"	Flugzeugwrack Gelnika
„Slash-All"	„Ancient Forest"
„W-Magic"	Nordkrater bei den Bäumen mit dem schimmernden Licht
„W-Summon"	Für 65.000 Battle-Punkte in Gold Saucer käuflich



Alles auf einen Blick:
- Violette Materia
- Blaue Materia
- Beschwörungen – Rote Materia
- Ritter der Tafelrunde
- Materia-Verstecke
- Wie Sie Final Fantasy „ausschöpfen"

„W-Item"	Im südlichsten Ende der Schienenstrecke in Midgar (CD 2)
„Master Command"	Kalm, gegen die Erdharfe tauschen, Cosmo Canyon (Todesstoß, Wurf, Manipulation, Morph, Mime, Analyse und Raub zur Großen Gelben Materia bringen)

Violette Materia

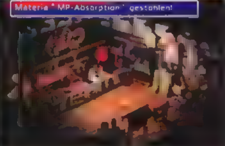
Extra HP	Cosmo Canyon, Mideel
Extra MP	Cosmo Canyon, Mideel
HP<->MP	Höhle auf der Wüstenhalbinsel bei Mt. Corel
Glück Plus	Tempel
Zauber Plus	Höhle bei der Vergessenen Stadt – die lange Leiter runterklettern
Speed Plus	Käuflich in Gold Saucer – Battle Square
Gil Plus	Käuflich in Gold Saucer – Wonder Square
Exp. Plus	Käuflich in Gold Saucer – Wonder Square
„Enemy Away"	Preis bei einem Chocobo-Rennen
Feind-Köder	Preis bei einem Chocobo-Rennen
Chocobo-Köder	Auf der Chocobo-Farm kaufen

MATERIA-VERSTECKE

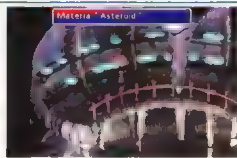
Squaresoft hat sich schon einiges einfallen lassen, um die begehrten Zauberkugeln zu verstecken. Nachfolgend sind alle Fundorte der wichtigsten Kugeln aufgezeigt, die Sie unbedingt im Repertoire führen sollten, wenn Sie den Endkampf überstehen wollen.



Hier versteckt sich das wichtige Fernangriff-Kügelchen in der Mythril Mine.



Haben Sie Yuffie's Subquest gelöst, kommen Sie auch an diese Materia heran.



Bloß nicht entgehen lassen: die Materia Asteroid hilft vor allem gegen Ende.



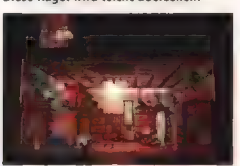
Diese Kugel wird leicht übersehen.



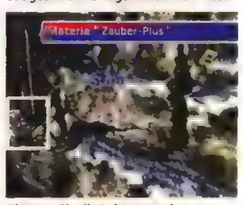
Gut getarnt: die Kugel hinter dem Bett.



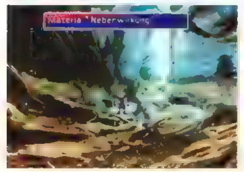
Übersehen Sie nicht die Materia nach dem Safeknacken. Auch „Odin" leistet später wichtige Dienste.



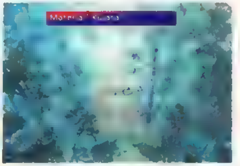
Verscheuchen Sie die Katzen von der Treppe, um in den oberen Stock mit der Materia HP-Absorption zu gelangen.



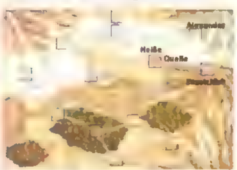
Klettern Sie die Leiter ganz herunter.



Und wieder eine gut versteckte Zauberkugel.



Bleiben Sie kurz stehen, bis die Materia erscheint, und fangen Sie sie ein.



Von den Heißen Quellen gelangen Sie zu den beiden Materia-Kugeln.

„Pre-emptive"	Käuflich in Gold Saucer – Battle Square
Fernangriff	Mythril Mine, auf der Klippe versteckt (Ranke hochklettern)
Schutz	Garten bei Aeris' Haus
Gegenangriff	Mt. Nibel, nach dem Sieg über den Materia Keeper, Preis bei einem Chocobo-Rennen
Mega Alle	Final Dungeon, in einem Geysir (Springen und O.K. drücken)
Unterwasser	In Kalm gegen das Guide Book tauschen

Blaue Materia

HP Absorption	Katzenhaus in Wutai, Final Dungeon
MP Absorption	Truhe im Item Shop in Wutai nach erfülltem Yuffie Subquest
MP Turbo	Tempel
Alle	Fort Condor (CD 2 oder 3), Sektor 7 Slums, Shinra HQ-68. Stock, Schiff, Mt. Nibel, Gletscher
Quadra Magie	Höhle am Ende der Inselkette bei Mideel
„Sneak Attack"	Preis bei einem Chocobo-Rennen
Magie Counter	Preis bei einem Chocobo-Rennen
Counter	Final Dungeon
„Final Attack"	Spezial-Kampf im Battle Square gewinnen
Zusatzhieb	Gletscherbereich (siehe Karte im Extrakasten Materiaverstecke)
„Steal as well"	Wutai – dazu muß das Feuer in der Höhle bei der Dachao Statue mit den „Leviathan Scales" aus dem Unterwasser-Mako-Reaktor gelöscht werden.
Zusatzwirkung	Cosmo Canyon in der Gi-Höhle
Nebenwirkung	Shinra HQ 62. Stock. Beim Ratsel mit MAKO antworten, Mt. Corel, Nibelheim (in Tifas Klavier)

Beschwörungen – Rote Materia

Choco/Mog	Chocobo-Farm, die Tiere im Zaun anklicken
Shiva	Von Priscilla in Junon
Ifrit	Nach dem Sieg über Jenova auf dem Schiff
Ramuh	Im Jockey-Raum vor dem Rennen
Titan	Im Reaktor bei Gongaga
Odin	Safe in Nibelheim
Leviathan	Godo besiegen (Yuffies Subquest)
Kujata	Im Schlafenden Wald (zweiter Screen) fangen
Bahamut	Roten Drachen im Tempel töten
Alexander	Heiße Quellen berühren und BOSS Snow östlich des Schneefeldes besiegen
Neo Bahamut	Auf dem Boden bei dem Savepoint im „Whirlwind Maze"
Phoenix	Mini Battle in Fort Condor gewinnen (CD 2)
Hades	Neben dem Helikopterwrack im Laderaum der Gelnika
Bahamut ZERO	Bahamut und Neo Bahamut zur Großen Blauen Materia nach Cosmo Canyon bringen
Typhoon	Auf dem großen Ast im „Ancient Forest"

Ritter der Tafelrunde

„Knights of Round"	Mit einem Gold Chocobo zur nordöstlichsten Insel gelangen. Dazu entweder: 1. Ruby Weapon in der Wüste besiegen und die Rose in Kalm eintauschen oder 2. selber einen Gold Chocobo züchten.

Wie Sie Final Fantasy „ausschöpfen":

Materia-Kombos

Sie werden es im Laufe des Spiels sicher schon bemerkt haben: Die Materia-Kugeln kommen erst so richtig zur Geltung, wenn man sie miteinander kombiniert. Dringend empfiehlt sich eine Kombo mit der Materia Alle. Der gewünschte Spruch wird dann einmal gesprochen und betrifft entweder alle Gegner oder alle Partymitglieder. Dadurch reicht z. B. meistens ein Charakter als Heiler (Genesung + Alle) aus – aber Vorsicht, denn mitunter werden auch höherrangige Gegner mitgeheilt, hier helfen dann nur Heiltränke. Sie können auch regelrechte Materiaketten erstellen. Beispiel: Gegenangriff + Raub und Gegenangriff + Todesstoß – dann macht Ihr Charakter bei einem Gegenangriff gleich zwei Aktionen. Ebenso können Sie z. B. gleichzeitig HP und MP absorbieren, indem Sie die beiden Materia mit jeweils demselben Spruch kombinieren (Feuer + HP Absorb und Feuer + MP Absorb). Eine andere äußerst nützliche Kombination wird mit der Materia-Nebenwirkung erzielt. Ihre Waffe bzw. Rüstung wird mit der entsprechenden Magiegruppe versehen. Beispiel: Nebenwirkung + Ifrit in der Waffe, dann machen Sie bei einem normalen Angriff Feuerschaden. In der Rüstung wären Sie gleichsam vor Feuerschaden geschützt. Na, dann frohes Ausprobieren. Zum Schluß noch die Top Ten aus dem Internet (allerdings sind die erforderlichen Materia nicht alle leicht zu bekommen):

1. Ultima + Quadra, dazu W-Magie
2. Hades + Zusatzwirkung
3. Master Magie + Alle, dazu Mega Alle
4. Master Beschwören + Master Magie + MP Turbo
5. Eine rote Materia + „Added Cut", dazu W-Beschwörung
6. Eine grüne Materia + „Added Cut", dazu W-Magie
7. Phoenix + Final Attack
8. Wiederbelebung + Final Attack, dazu Mega Alle
9. Raub oder Morph + Fernangriff
10. Mime + Counter

(Das + steht für miteinander verbundene Fassungen.)

Yuffie Kisaragi rekrutieren

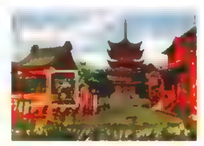
Yuffie kann auf allen CDs angetroffen werden. Versuchen Sie Ihr Glück in den Waldern sudlich von Gold Saucer oder in den Waldern bei Junon. Yuffie kämpft als „Mysteriöser Ninja" gegen Sie. Ist sie besiegt, müssen noch die richtigen Antworten gegeben werden:

- Kein Interesse
- ... wie versteinert
- Warte eine Sekunde
- ... Das ist richtig
- ... Los geht's

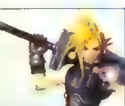


Yuffie versteckt sich in diesem Gefäß.

Auf keinen Fall den Speicherpunkt anklicken, sonst ist Yuffie wieder weg, und die Sucherei beginnt von vorn.



Betätigen Sie den schwer zu erkennenden Hebel, um eine Tür zu öffnen.



Alles auf einen Blick:
- Wie Sie Final Fantasy „ausschöpfen"

Vincent Valentine rekrutieren

Vincent kann ebenfalls auf jeder CD zu Ihnen aufschließen. Dazu muß der Safe in Nibelheim geknackt werden, um an den Schlüssel für die verschlossene Tür im Keller der Villa zu gelangen. Die Kombination lautet:

36 rechts → 10 links → 59 rechts → 97 rechts

Vorsicht, Sie dürfen sich dabei nicht verklicken; springen Sie z. B. von 98 auf 97 zurück, gilt das als links! Die Werte des Safe-Monsters: LV: 35, HP: 7000, MP: 300. Neben dem Schlüssel gibt's noch eine Materia und Red XII's Level 4 Limit Break Manual. Im Kellerraum den mittleren Sarg anklicken und dann mit Vince reden:

- Über Sephiroth sprechen
- Deckel erneut anklicken und
- Wer bist Du? fragen.

Wenn Sie die Kammer verlassen wollen, folgt Vincent Ihnen.

Ultimate Weapons

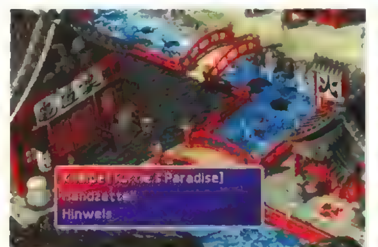
Für jeden Charakter gibt es eine besondere Waffe. Diese Waffen haben acht Materiafassungen, davon jeweils zwei verbunden. Aber Achtung:

1. "wächst" die Materia darin nicht,
2. reduziert sich der Schaden auf 1/8, wenn Sie die Materia Morph darin benutzen.

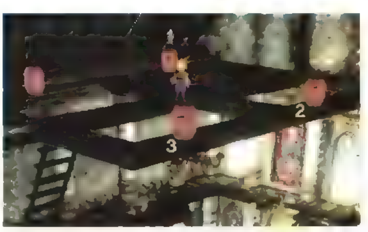
Cloud Strife's „Ultimate Weapon":
Besiegen Sie die Ultimate Weapon auf CD 2 oder 3.

Barret Wallace's „Missing Score":
Wenn Sie die Treppe zur Mako-Kanone auf CD 2 hochgehen und Barret in der Party ist, wird eine Truhe sichtbar, die die Waffe enthält. Legen Sie Materia mit hohem AP-Wert ein, um die Waffe aufzubohren.

Tifa Lockheart's „Premium Heart":
Mit dem Schlüssel für Sektor 5 nach Midgar zurückkehren (CD 2 oder 3). Zum Wall Market in den Item Shop mit dem Computer gehen. Dort finden Sie die Waffe.



Nur wenige stoßen auf die Miniquest in Wutai mit den Handzetteln.



Mit der hier gezeigten Reihenfolge vermeiden Sie jeden Kampf für Aeris.

Aeris Gainsborough's „Princess Guard":
Gibt's im Tempel in einer Truhe. Dazu bei dem Uhren-Puzzle Ausgang „4 Uhr" wählen.

Red XIII's „Limited Moon":
Bugenhagen handigt die Waffe vor seinem Tod aus. Gehen Sie dazu nach dem Angriff auf Midgar zum Cosmo Canyon zurück.

Yuffie Kisaragi's „Conformer":
Ist in einer der Kisten in dem Shinra-Flieger-Wrack auf dem Meeresboden enthalten.

Cait Sith's „HP Shout":
Auf CD 2 in einem der Schließfächer im Shinra-HQ, 64. Stock.

Vincent Valentine's „Death Penalty":
Mit Vince in der Party während CD 2 die Frau hinter dem Wasserfall auf dem Westkontinent aufsuchen (Grüner Chocobo oder U-Boot nötig). Beim zweiten Besuch auf CD 3 liegt die Waffe und das Chaos Manual dort bereit.

Cid Highwind's „Venus Gospel":
Nachdem Sie die Große Materia in Rocket Town erworben haben, kehren Sie nochmal dorthin zurück. Reden Sie solange mit dem alten Mann auf der Straße (derjenige, der Cloud das Yukiyoshi-Schwert gab), bis er die Waffe hergibt.

Limit Breaks

Neben den Ultimate Weapons sind die Extreme Limit Breaks höchst nützlich. Jeder Charakter benötigt dazu ein bestimmtes „Manual":

Cloud Strife
Mit der Ultimate Weapon am Spezial Battle in Gold Saucer teilnehmen (CD 2 oder 3). Das Manual kann dann gegen 32.000 Battle-Punkte getauscht werden.

Barret Wallace
Nach der Zugfahrt auf CD 2 von einer Frau mit Hut in North Corel erhältlich.

Tifa Lockheart
Auf CD 2 mit Tifa in der Party nach Nibelheim gehen und auf dem Klavier das „Highwind Theme" spielen:



Timing ist hier großgeschrieben – rennen Sie immer in die Aussparungen der Felsrollen, um weiterzukommen.

Abbruch – Wechsel – Menü – B. Runter+Menü – B. Runter + Wechsel – Abbruch – Wechsel – Menü – B. Runter + Abbruch – O.K. – Abbruch – Wechsel – Abbruch.

Aeris Gainsborough

Auf CD 1 mit dem schlafenden Mann in der Höhle südlich von Midgar (Buggy nötig) reden. Ist die erforderliche Siegzahl erreicht, gibt er Ihnen Mythril. Damit in das Haus auf der Halbinsel südöstlich von Gold Saucer gehen. Das Metallschild im ersten Stock lesen.

Red XIII

Bekommen Sie beim Knacken des Safes mit dazu.

Yuffie Kisaragi

In der Pagode in Wutai muß Yuffie alle fünf Gegner besiegen, dann erhält sie das Manual aus dem Schrein beim Gong.

Vincent Valentine

Bekommt er mit seiner ultimativen Waffe dazu (s.o.).

Cid Highwind

Mit einem U-Boot das Flugzeugwrack zwischen West- und Ostkontinent suchen. Das Manual ist in einer Truhe.

Sonstiges

Der Kalm-Reisende

Sollten Sie wieder einmal Kalm besuchen (CD 2 oder 3), gehen Sie zum östlichsten Gebaude in den obersten Stock. Beschaffen Sie dem Mann:

- ein „Guide Book", indem Sie im Unterwasser-Reaktor das Geisterschiff entsprechend morphen,
- eine Erd-Harfe, die erhalten Sie, wenn Sie die Emerald Weapon besiegen,
- die Wüstenrose, die Sie nach dem Sieg über die Ruby Weapon erhalten.

Im Gegenzug gibt Ihnen der Mann einige mächtige Materias und einen Gold-Chocobo.

Sektor 5 Schlüssel

Auf CD 2 oder 3 mit dem Mann beim Tor in Midgar sprechen. Den Schlüssel finden Sie in der Bone Village in der Nähe des Dino-Schädels. Mit Vincent in der Party können Sie auch noch eine Waffe für Vincent ausbuddeln. Wenn Sie mit dem Schlüssel wieder in Midgar sind, besuchen Sie doch noch mal den Batterieverkäufer und die Kirche...

Die 6 Flugblätter

Untersuchen Sie das Schild vor der Kneipe in Wutai. Die sechs versteckten Flugblätter finden Sie wie folgt:

- Slums in Midgar, im zweiten Stock des südöstlichen Gebäudes die Wand anschauen.
- Shinra HQ, im Erdgeschoß das Board bei den Fahrstühlen ansehen (CD 1 oder 2).
- Gold Saucer, im Geisterhotel das Shop-Schild lesen.
- Cosmo Canyon, den Holzpfosten im Waffenladen checken.
- Cosmo Canyon, im Inn im zweiten Stock die goldene Tapete suchen.
- Wutai, während Yuffie's Sub Quest in ihrem Keller den Flur absuchen.

Haben Sie alle Blatter gefunden (Reihenfolge egal), gibt Ihnen der Barkeeper in Wutai eine Kraft-, Abwehr-, Magie-, Gemüts-, Speed- und Glückskaspel sowie ein Megalixier.

Das 7er-Fieber

Ein netter Gimmick: jedesmal, wenn einer Ihrer Charaktere 7777 HP besitzt, teilt er pro Angriff 7777 Schadenspunkte aus und verhält sich zornig!

Fiese Weapons

Wer sich mit der Emerald bzw. Ruby Weapon anlegt, sollte einiges beachten:

Emerald Weapon:

Sie benötigen die Unterwasser-Materia, um das 20 Minuten-Limit aufzuheben. Der Ritter-Spruch sollte ebenfalls dringend in Ihrem Gepäck sein. Packen Sie noch massenhaft Äther bzw. Turbo-Äther dazu.

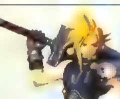
Ruby Weapon:

Attackieren Sie, wenn die Klauen im Sand stecken, ansonsten fegt der Gegner Ihre Streiter aus dem Kampfgeschehen. Die Ritterbeschwörung zieht diesmal nicht, satteln Sie lieber auf Bahamut um.

Die erfolgreiche Chocobo-Zucht

Diese optionale Spielaktion sollten sich nur ausdauernde Spieler antun... und so geht's:

- 3.000.000 Gil sollten Sie parat haben.
- Die sechs Ställe auf der Ranch mieten.
- Chocobos fangen: beginnen Sie auf der Insel Mideel mit vier Stück. Bringen Sie die Tiere dann zur Ranch.
- Wiederholen Sie die Prozedur, bis Sie zwei tolle Chocobos gefangen haben (ein Männlein und ein Weiblein).
- Mittels Highwind zum Haus des Chocobo-Weisen fliegen und 100 Stück vom 5.000er-Gemüse kaufen.
- Auf der Ranch jeweils die Hälfte des Gemüses in 10er-Portionen verabreichen. Füttern Sie solange, bis keine Verbesserung in Geschwindigkeit, Ausdauer und Intelligenz mehr gemeldet wird.
- Jetzt heißt es „Rennen bestreiten". In Gold-Saucer mit jedem der aufgepäppelten Vögel sechs Rennen mit dem 1. Platz absolvieren. Ihre Schützlinge müssen die Klasse A erreichen.
- Karobnuß besorgen, für nur 500 GPs können Sie eine bei der Frau im Wonder Square in Gold Saucer kaufen, oder rennen Sie so lan-



Alles auf einen Blick:
Was Sie sonst noch wissen sollten!
Final Internet

ge um das Haus des Chocobo-Weisen, bis ein roter Drache auftaucht, dem Sie die Nuß per Materia-Stehlen abluchsen.

- Nach erfolgreicher Paarung sollte jetzt ein Grüner Chocobo Ihr eigen sein.
- Nochmal von vorn mit der Züchterei anfangen, bis als Ergebnis ein Blauer Chocobo vor Ihnen steht.
- Dazu fangen Sie zum Aufpowern südlich von Gold Saucer die Chocobos. Vorsicht, Sie benötigen natürlich einen Blauen vom anderen Geschlecht, darum vor der Vermehrung des zweiten A-Klasse-Paares speichern.
- Hat es geklappt, werden der Grüne und Blaue miteinander gepaart (Zeyounuß mitbenutzen). Besser vorher abspeichern. Die Nuß erhalten Sie auf einer kleinen Insel östlich der Eisinsel im Kampf gegen die Wichte. Das Paarungsergebnis muß ein Schwarzer Chocobo sein.
- Auf der Eisinsel einen wundervollen Schwarzen Chocobo vom gegenteiligen Geschlecht fangen.
- Das schwarze Paar auf die S-Klasse hochpowern und mittels Zeyounuß paaren – voilà, ein Gold-Chocobo sollte vor Ihnen stehen. Wir gratulieren zu so viel Beharrlichkeit.

Feindtechnik

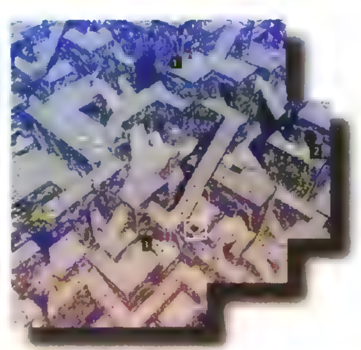
1. Final Fantasy VII hält 24 verschiedene Feindtechniken bereit, die Ihre Charaktere erlernen können, vorausgesetzt, sie besitzen die entsprechende Materia-Feindtechnik.
2. Es gibt vier solcher Materiakugeln in FFVII. Die erste erscheint nach dem Kampf mit dem „Boss" H0512 im Shinra-Gebäude im Glaskäfig (nachdem Red XIII befreit wurde). Die zweite befindet sich in der Anfängerhalle in Junon. Die dritte ist in der Muschelstadt, wo Aeris getötet wird. Die vierte bekommen Sie durch einen Plausch mit dem Haus-Chocobo des Chocobo-Weisen.
3. Benutzen die Angreifer ihre Fähigkeiten, werden diese automatisch von den Materia-Trägern gelernt. Kreaturen, die sie nicht einsetzen, müssen zuerst mit der Materia Manipulation dazu gezwungen werden, die Fähigkeiten anzuwenden.
4. Nicht manipulierbar sind Midgar Zolom, Jenova Life und die Ultimate Weapon.
5. Einige der Techniken (Stern Nr. 8, 10, 20, 21 und 22) wirken auch nicht immer gegen Boss-Gegner.

Das Date in Golden Saucer

Hätten Sie's gewußt...? Je nachdem, wie Sie sich in den Gesprächen mit Ihren Gefährten verhalten haben, werden Sie von einem Partymitglied ausgeführt. In der Regel wird es Aeris sein, Alternativen sind Tifa, Yuffie und sogar Barret. Ausführlicheres dazu gibt's unter den genannten Internetadressen.

Das Tempellabyrinth

Die weißen Punkte führen zu der kleinen Nische mit dem Geist (Savepoint). Bei 2 kommen Sie heraus, wenn Sie sich bei der Uhr im Tempelinneren vom Sekundenzeiger runterschubsen lassen.



Die roten Punkte führen weiter zu einer Materia-Kugel, die blauen Punkte zum Ausgang 3.
Die Truhe in dem weißen Rahmen ist später über den Uhrausgang V zu erreichen.

Das Uhren-Rätsel im Tempel

I	Truhe mit den Monstern:	
	Jamnesmy	LV: 24, HP: 800, MP: 80
	2x Gift-Frosch	LV: 26, HP: 500, MP: 100
II	Weg blockiert	
III	2x achtäugige Monster	LV: 30, HP: 500, MP: 220
	Sie können diese in magische Gegenstände morphen.	
IIII (IV)	Truhe mit Aeris' Spezialwaffe	
V	Führt zur unerreichbaren Truhe mit einem Schmuckband (sehr gut!) aus dem Tempellabyrinth.	
VI	Setzt die Story fort (zuerst VII bis XI ablaufen).	
VII	Truhe mit Waffe für Cait Sith	
VIII	Truhe mit Megalixier	
IX	Weg blockiert	
X	Schon vergessen? Durch diesen Gang sind Sie hereingekommen!	
XI	Noch ein blockierter Weg	
XII	Nachdem Sie durch VI gegangen sind, landen Sie schließlich hier.	

Lassen Sie sich auch wenigstens einmal vom Sekundenzeiger runterschubsen, um zu einer weiteren Truhe zu gelangen. Sie müssen zwei Drachen besiegen, um sie öffnen zu können (Turbo-Äther).

Stefan Weiß



FINAL INTERNET

Es gibt wahnsinnig viele Homepages zu FFVII im World Wide Web. Leider sind sie fast ausschließlich für die englische oder japanische PSX-Version geschrieben. Trotzdem lassen sich die beschriebenen Waffen, Materia und Gegenstände für die deutsche Version meistens recht gut zuordnen.
Sehr ausführliche Walkthroughs bieten folgende Adressen:

http://bizweb.lightspeed.net/-ct/james/ff7.htm
http://bt.simplenet.com/
http://www.geocities.com/TimesSquare/Castle/5434/main.htm
http://members.tripod.com/-finalfantasy__vii/
http://www.omnicast.net/users/dcthomp/cont4.html
http://www.gamefaqs.com

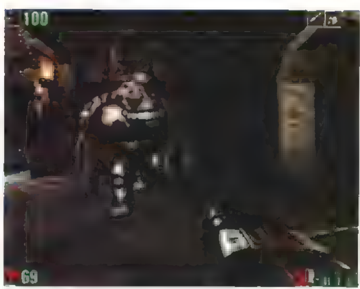
Komplettlösung, 2. Teil

UNREAL

Bevor Sie auf den nächsten drei Seiten die Fortsetzung der Level-Lösung finden, haben wir noch einmal die wichtigsten allgemeinen Tips zu Unreal für Sie zusammengefaßt und offerieren Ihnen auch die Cheat-Codes.

Spielerische Kniffe

1. Arbeiten Sie daran, sich um den Gegner zu drehen und ihn gleichzeitig anzuvisieren. Drehen sie sich beispielsweise mit der Maussteuerung nach rechts und weichen Sie nach links aus, um in einem Kreis zu laufen und den Gegner dabei anzuvisieren. Mit ein wenig Übung können Sie auf diese Art den Gegner gleichzeitig durch Ihre Bewegungen verwirren und mit Ihrer Waffe beharken.
2. Beschützen und retten Sie unbedingt die Nali, denn die führen Sie hin und wieder zu nützlichen Power-Ups, die Sie sonst nicht entdecken würden. Sollte einer Ihrer Gegner gerade damit beschäftigt sein, einen oder mehrere Nali zu erschießen, so lenken Sie ihn am besten ab – die Nali werden es Ihnen danken.
3. Der Universalubersetzer ist nicht so unnütz, wie er im ersten Moment erscheint. Halten Sie ihn stets griffbereit und suchen Sie nach jeder nur möglichen Nachricht. Die meisten stecken an Wänden, in Büchern, Computern und in nahezu allem Lesbarem. Sehr oft finden Sie in diesen Nachrichten nützliche Hinweise.
4. Falls Sie irgendwo feststecken, halten Sie Ausschau nach einem Seil oder einer Kette. Manchmal hilft ein gezielter Schuß auf diese, um im Level weiterzukommen.
5. Direkte Konfrontationen mit den Gegnern sind nicht immer die optimale Lösung. Manche Gegner lassen sich besser von hinten mit einer Salve eindecken oder mit dem Rifle aus größerer Distanz ausschalten.
6. Hetzen Sie nicht in Rambo-Manier durch die Levels. Auf keinen Fall zuerst schießen und dann Fragen stellen. Die Gefahr, daß dabei entweder Sie oder die Nali getötet werden, ist zu hoch. (Ups, war das nicht ein Nali?)
7. In einigen haarigen Situationen ist der taktische Rückzug die beste Möglichkeit.
8. Ohne ausgiebige Untersuchung jedes einzelnen Levels wird Ihnen später das eine oder andere Power-Up aus den vorherigen fehlen.
9. Gehen Sie taktisch vor und überlegen Sie, ob sich ein um die Ecke stehender Gegner nicht besser aus dem Hinterhalt mit einer Salve eindecken läßt.
10. Jede Waffe in Unreal besitzt mindestens zwei Feuermodi. Schauen Sie sich beide Modi genau an und lernen Sie deren Vor- und Nachteile kennen. Außerdem sollten Sie beachten, daß es für jeden Gegner eine effektive Waffe gibt. Intelligenter und effektiver Waffengebrauch ist nicht nur im Einzelspieler-Modus wichtig.



Testen Sie Ihre Waffensysteme an Einzelgegnern aus. Für jede Spezies hält Unreal die passende Wumme parat.

11. Achten Sie auf die Geräuschkulisse. Wird die Musik langsam hektischer, ist mit einem oder mehreren Gegnern zu rechnen. Haben Sie nicht genug Lebensenergie, sollten Sie solche Stellen vorerst meiden und sich auf die Suche nach Power-Ups begeben.
12. Um den Zugriff auf die Festplatte einzuschränken, gehen Sie in Options/Advanced Options/Game Engine Settings/CacheSizeMegs und erhöhen Sie die Größe bis auf 80% Ihres Systemspeichers.

CHEAT-CODES

BEHINDVIEW 0 ..Stellt die Ansicht von hinten wieder zurück auf die Normalansicht.

FLUSH..............Wenn die Wand- und Bodentexturen mal verrückt spielen, geben Sie dies ein.

SUICIDE...........................Der Spieler stirbt an einer plötzlichen Herzattacke.

Für den Cheat-Code „SWITCHLEVEL" hier die Namen der Multiplayerkarten:

DKNightOp	DMDeck16	DMOrbias
DMAriza	DMElsinore	DMRadikus
DMCurse	DMFith	DMTundra
DMDeathFan	DMHealPod	

Geben Sie „SUMMON x" ein, wobei das x eines der folgenden Objekte ist:

1. TRANSLATOR	7. INVISIBILITY	13. SUPERHEALTH
2. AMPLIFIER	8. JUMPBOOTS	14. HEALTH
3. DAMPENER	9. SCUBAGEAR	15. ARMOR
4. FLARE	10. SEARCHLIGHT	16. ASBESTOSSUIT
5. FLASHLIGHT	11. VOICEBOX	17. KEVLARSUIT
6. FORCEFIELD	12. BANDAGES	

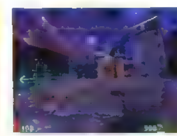
Kreaturen:

1. SKAARJWARRIOR	3. MERCENARY	5. BRUTE
2. SLITH	4. KRALL	6. NALI





Ziehen Sie nacheinander die drei Schalter zu Ihrer Rechten in den folgenden drei Räumen. Nach diesem Schalter erwartet Sie bereits ein Nali. Beim dritten Schalter (auf einem Holzsteg) müssen Sie vorsichtig sein, da Sie von einem Alien angegriffen werden.



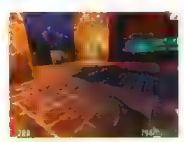
Nach den drei Schaltern gelangen Sie an diese Stelle. Gehen Sie weder durch das Tor links noch durch den Haupteingang, sondern rennen Sie den äußeren Felsvorsprung entlang. Gehen Sie anschließend durch die rechte Tür zu den Zellen. Dort springen Sie ins Wasser.



Nachdem Sie durch den langen Tunnel getaucht sind und oben die Goodies eingesammelt haben, müssen Sie hier weitertauchen. Nun geht es in die Kathedrale. Gehen Sie durch die Tür bei der Treppe und anschließend wieder die Stufen hoch.



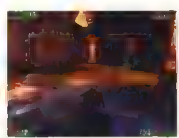
Sie müssen sich am gegenüberliegenden Steg entlanghangeln, um hinter das Forcefield zu springen. Dort können Sie es dann deaktivieren. Schalten Sie auch die Kraftfelder zwischen den Wasserfässern aus. Nun zurück nach oben. Springen Sie von den Felsen in die Tiefe (Wasser).



Schwimmen Sie zum Steg, fahren Sie mit dem Lift in die Tiefe und aktivieren Sie die Schalter. Sie müssen dann zum Glockenturm (Abbildung), wo Sie ebenfalls alle Schalter betätigen müssen. Mit der Gondel (wieder hinunterfahren) verlassen Sie den Level.



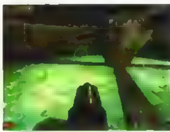
Erschießen Sie das Monster an der Decke. Gehen Sie links durch den Gang. Töten Sie dort drei Monster. Gehen Sie auf dem Steg entlang zum Schalter, dann zurück zum Start. Das Gitter ist nun offen. Gehen Sie in den großen Raum und fahren Sie mit dem Fahrstuhl hoch.



Im Gang mit der Tür links durch die offene Tür laufen. Schalter drücken, Seitentüren ignorieren und die Treppen hinaufgehen. Sie kommen in den Raum mit dem Turm in der Mitte. Nach dem Tod des Titans öffnet sich in der Wand eine Nische. Dort hindurch, Treppen hoch, links den Knopf drücken (hinspringen!). Danach durch die Gitter schlüpfen.



Treppen hinunter in den neuen Gang links spurten, Schalter drücken, durch die Türen rechts. Die Plattform geht's hoch, dann wieder links. Die zwei Schalter drücken, den Lift hoch und Knopf betätigen. In den Pool springen (unten gibt's einen Schalter). Auftauchen, durch die geöffnete Tür gehen (Gitter sind offen). Zum Lift, hochfahren, Schalter drücken.



Tauchen Sie im grünen Pool durch die zerbrochenen Gitter und durch das Loch. An der Oberfläche den Schalter drücken und zurück zum Level-Start. Rechts durch den Durchgang an der Tür und durch die Gitter. Mit dem Lift hoch und durch den zweiten Gang dem Lift gegenüber laufen. Nun die Treppen hoch. Sie müssen alle Monster töten, damit sich die Exit-Tür öffnet.



Marschieren Sie durch die Tür und springen Sie ins Boot. Zerschießen Sie das Seil und freuen Sie sich auf die lange Fahrt durchs Wasser. Nach der Ankunft springen Sie raus und gehen zur Mühle. In der Mühle werden Sie einige Goodies finden. Nehmen Sie alles mit, was Sie kriegen können.



Gehen Sie nun wieder zurück, schießen Sie auf die Fässer in der Nähe des Tores und nehmen Sie die Samen an sich. Benutzen Sie das Saatgut, um Heilfrüchte wachsen zu lassen. Passieren Sie das Tor, und weiter geht's geradeaus durch den Gang.



Sie müssen diesen Krall erwischen, bevor er zurückläuft und das Schloß verschließt. Wenn Sie eine Rifle haben, benutzen Sie dazu den Sniper-Modus. Wenn Sie ihn anvisieren, bekommen Sie einige originelle Szenen zu sehen. Gehen Sie dann ins Schloß, anschließend links oder rechts herum.



Am besten nehmen Sie die rechte Tür, um hierhin zu gelangen, denn dann ist der Winkel zum Krall (steht oben) besser. Achten Sie darauf, daß sich auch auf der unteren Etage ein Krall befindet. Erledigen Sie beide und gehen Sie dann durch die linke untere Tür.



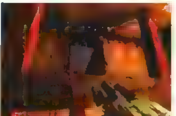
Laufen Sie diese Rampe hinunter in die Bücherei. Ein Mercenary greift Sie an. Am Kamin finden Sie einen Schalter in Form eines Buches im ersten Regal. Die zwei mittleren Regale öffnen sich, und zwei Krall kommen aus dem Geheimraum. Im Raum gibt es einen Schalter für die rotierenden Türen.



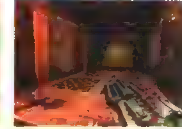
Gehen Sie durch den Tunnel bei der Rampe, dann links. Sie sind nun zu Füßen der Nali-Statue (nehmen Sie dies als Ausgangspunkt!). Wandern Sie links in den Tempel, die Stufen hoch, und drücken Sie das Podest mit dem Buch. Gehen Sie zurück zur Statue.



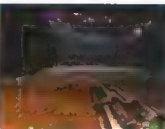
Von der Statue aus gehen Sie nun rechts die Treppen herunter. Drei Krall spielen mit Würfeln, überraschen Sie sie. Springen Sie eine Etage tiefer. In der ersten Tür links finden Sie eine Schutzweste und einen schlafenden Skaarj. Die restlichen Räume sind unwichtig.



Eine Etage tiefer geht's weiter: Ihr Übersetzer meldet, daß Sie den großen Gasbag töten müssen, um die Dungeons zu betreten. Rennen Sie die Treppen hoch bis ganz oben. Über eine kleine Rampe gelangen Sie nach draußen. Laufen Sie über die Rampe und links in den von oben behangenen Gang.



Sie kommen wieder zur Statue. Gehen Sie links, dann rechts, und Sie befinden sich wieder in der Haupthalle. Gehen Sie den roten Teppich hoch, drehen Sie nach links ab und gehen Sie durch die Tür zu Ihrer Rechten. Flitzen Sie diese Rampe hoch.



Im Raum geradeaus ist ein schlafender Skaarj. Im Hof finden Sie anschließend einen Brute (Pfeil), der auf Sie wartet. Treppen hoch und dann links. Dort gibt es neben einem Mercenary einen Nali, der Ihnen einen Raum mit einem Schildgürtel und Superhealth zeigen wird. Treppen hoch und mit dem Lift zum Tower fahren. Wieder die Treppen hoch!



Der Gasbag muß zerstört werden. Laufen Sie den ganzen Weg zurück (runter) und nach draußen. Die Rampe rechts herunter, dann links und zurück durch die Tür, durch die Sie gekommen sind. Zweimal rechts marschieren, und Sie sind draußen. Links in den kleinen Turm laufen, Weste nehmen. Vorsicht! Dahinter befindet sich ein riesiges Loch.



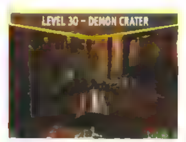
Sie gehen aus dem Tower links herum ins Schloß zurück, bis Sie wieder in der Haupthalle sind. Gehen Sie wieder die spiralförmigen Treppen herunter. Die Türen ganz unten sind nun offen.



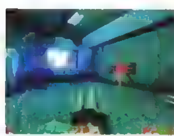
Springen Sie eine Etage tiefer und drücken Sie den Knopf. Die Tore der Dungeons springen auf. Befreien Sie die Nali in den Gefängnissen und töten Sie deren Wächter. Gehen Sie anschließend hier entlang.



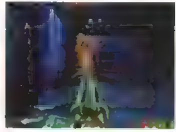
Der Flattermann wartet in der Mitte auf Sie. Springen Sie eine Etage tiefer, wenn er angreift, und versuchen Sie, seinen Raketen auszuweichen. Bleiben Sie niemals lange an einer Stelle stehen. Wenn Sie ihn besiegt haben, wird die Brücke herunterkommen, und Sie können in den nächsten Level huschen.



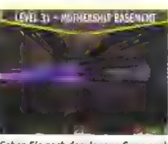
Drücken Sie diesen Knopf und laufen Sie schnell auf das Gitter. Jetzt geht es rasend schnell in die Höhe. Oben zerschießen Sie die Kisten, um ein Super-Health-Pack zu finden. Gehen Sie weiter, bis Sie zu einem Gang mit rotem Licht gelangen.



Im dunklen Gang hinunter finden Sie rechts einen Schalter an einem Generator. Dieser Schalter (Pfeil) muß gedrückt werden, bevor Sie den zweiten drücken können. Anschließend geht es wieder nach oben.



Sie laufen die Rampen hoch und vernichten die Gegner. Nach einer Fahrstuhlfahrt gelangen Sie hierhin. Drücken Sie dieses Panel und laufen Sie in den Teleporter, der Sie in eine rote Halle bringt. Hier finden Sie auch die Tür zum nächsten Level.



Gehen Sie nach dem langen Gang nach links, so kommen Sie zu diesem Raum, an dessen Ende Goodies auf Sie warten. Die blauen Laserstrahlen sind jedoch gefährlich und tun Ihrer Gesundheit nicht gut. Springen Sie stets zwischen unbeleuchteten Strahlen, um sicher ans Ende zu kommen.



Springen Sie in das blaue Zentrum unten. Dann wird Sie ein Kraftfeld in ungeahnte Höhen tragen, und Sie gelangen zum nächsten Level. Vorher müssen Sie jedoch noch das Alien zu Ihrer Linken erledigen. Eigentlich kein Problem!



Folgen Sie dem Weg zu Ihrer Rechten so lange, bis Sie zu einem Raum mit zwei Türen und einem Lift kommen. Drücken Sie den Knopf unter dem Lift und treten Sie zurück. Fahren Sie mit dem Lift hoch. Gehen Sie an den Ventilatoren vorbei und durch die rechte Tür. Killen Sie die Gegner in dem Raum am Ende des Korridors.



Gehen Sie zurück und direkt zu den Lichtern. Am Ende geht es links herum. Gehen Sie weiter und rechts in den Raum mit den Teleportern. Gehen Sie die Röhre entlang und drücken Sie den Knopf. Wieder zurück und – wenn Sie aus der Röhre kommen – zum Teleporter nach links gehen.



Der Plattform folgen und Aliens töten. An den grünen Röhren vorbeigehen (am Ende gibt es Schilde). Dort rechts, dann durch einen dunklen Tunnel (Flashlight aktivieren!). Nach dem Tunnel durch eine Tür gehen, wo Sie eine Eightball finden. Nun in den Raum mit den Särgen an den Wänden, weiter den Korridor entlang.



Zur blauen V-Form (Knopf oben auf der Rampe!). Nach dem Lavamonster durch den Teleporter, dann rechts durch die Tür. Unten durch eine Planke weiter, den Korridor entlang. Schwarze Platte an der Tür drücken (Stufen erscheinen), hochgehen und Knopf drücken. Zurück zum grünen Lift und durch die zweite Tür!





Am Anfang gehen Sie links. Nach der Fahrstuhlfahrt wieder links, anschließend rechts. Gehen Sie an dem Panel vorbei und nehmen Sie das Schild aus dem linken Raum mit. Auch unter den Plattformen finden Sie Goodies. Töten Sie die Aliens, bis sich die Tür öffnet. Haben Sie alle Monster getötet, kommen noch zwei weitere Plattformen herunter.



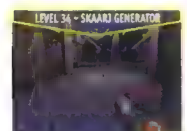
Plattform herunterlaufen, an der Brücke vorbei und zum Lift (grünes Schild). Gehen Sie den Gang neben dem Knopf her. An der Kreuzung der vier Plattformen am grünen Transport-Schild entlang. Den Knopf am Ende des Ganges drücken. Zurück zu den Plattformen und durch den Gang Richtung Nord-West (Super-Health-Pack).



Gehen Sie zum Raum auf der rechten Seite und treten Sie auf den Fahrstuhl. Orientieren Sie sich nach links und drücken Sie den Knopf. Sie sollten versuchen, die Goodies im rechten Gang mitzunehmen. Gehen Sie zurück zum Mega-Health und nehmen es auf. Eine Brücke erscheint. Nehmen Sie einen der beiden Wege.



Wenn Sie in den Computerraum kommen, drücken Sie den Knopf in einer der Nischen. Gehen Sie anschließend zurück zur Kreuzung mit den vier Brücken. Die letzte Tür ist nun offen. Finden Sie den Brute. Töten Sie ihn und gehen Sie weiter. Folgen Sie dem Gang, bis Sie zu einer Tür gelangen, die Sie in den nächsten Level führt.



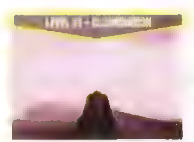
Nehmen Sie die Flak-Cannon und das Search-Light an sich. Gehen Sie dann die Plattform entlang zur Spitze. Finden Sie die Sprungstiefel und lassen Sie sich wieder auf den Boden fallen. Mit den Stiefeln können Sie den Knopf unter dem Teleporter drücken. Springen Sie einfach hin.



Mit einem zweiten Paar Sprungstiefel können Sie diese drei Knöpfe betätigen. Dadurch öffnet sich eine Tür auf der gegenüberliegenden Seite. Erledigen Sie anschließend das fliegende Monster. Danach erscheint ein Lift unter dem Teleporter.



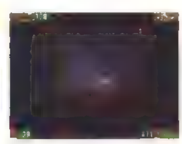
Der Lift, der Sie hierhin bringt, erscheint auch, wenn Sie alle Monster nacheinander getötet haben. Sie müssen dann drei dieser grünen Teleporter zerstören. Dann wird es ganz dunkel, und Sie gelangen in den nächsten Level.



In diesem Level können Sie nicht mehr tun, als den Ausgang zu suchen. Mit der Hilfe Ihres Search-Lights können Sie die Tür, durch die Sie auch hereingekommen sind, schnell wieder finden. Ab jetzt wird's dunkel.



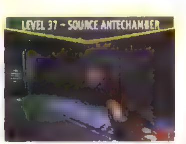
Geradeaus, das Search-Light aufnehmen und schnell anschalten. Zum Ende des Raumes und mit dem Fahrstuhl abwärts. Den halbunsichtbaren Skaarj töten. Dem Gang zu Ihrer Rechten folgen, bis Sie zu einer halbgeöffneten Tür kommen. An den Brücken links vorbei weitergehen, die Treppen hoch und mit dem Lift noch höher. Jetzt durch die Tür links.



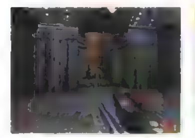
Durch die rechte Tür und geradeaus (grüner Skaarj!). Gehen Sie in den Raum links. Der Generator ist abgeschaltet, nehmen Sie also die Goodies mit. Gehen Sie zurück und folgen Sie dem Pfad nach unten. Am Schleim vorbeigehen und auf das rote X treten. Oben töten Sie den Skaarj, und dann gehen Sie durch die nun geöffnete linke Tür.



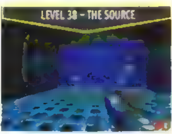
Gehen Sie rechts und drücken Sie den Schalter. „Authorization granted – Activate" tönt es aus den Lautsprechern. Gehen Sie zurück in den Hauptraum. Gehen Sie zum Generator auf der anderen Seite. Ein blauer Strahl erscheint. Drehen Sie sich um 180° und gehen Sie durch die Tür zu Ihrer Rechten.



Wandern Sie durch die Tür in den runden Gang. Sie finden dort einen Skaarj. Töten Sie ihn. Erst anschließend drücken Sie diesen roten Knopf. Der Knopf „ruft" den Fahrstuhl herbei.



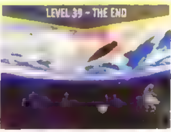
Der Fahrstuhl. Lassen Sie sich nicht durch die den Eingang versperrenden Stäbe verwirren. Wie Sie hier sehen, verschwinden diese, wenn Sie auf den Fahrstuhl zulaufen. Fahren Sie mit dem Lift aus diesem Level.



Eine Wand (inklusive Tür) voller Aliens: Zerstören Sie die Biester, machen Sie sich auf die Suche nach reichlich Munition und erweitern Sie Ihr Waffenarsenal. Suchen Sie die Super Jump-Boots, denn sie werden Ihnen beim Kampf gegen das Endmonster helfen.



Jetzt wird's heikel: Hierhin gelangen Sie, wenn Sie durch die blaue Tür gegangen sind. Springen Sie viel mit den Boots herum, diese halten ewig. Kämpfen Sie die Alienschar nieder und machen Sie sich bereit für den Abspann, denn nun gibt es nichts mehr zu tun!



Es ist geschafft! Sie haben Ihr Raumschiff aus dem Hort der Aliens manövrieren können, doch die Botschaft zu guter Letzt ist keine gute. Sie treiben hilflos im All, wie schon zu Beginn auf dem Gefangenenschiff – to be continued also!

Thorsten Seiffert

Allgemeine Tips

MIGHT & MAGIC 6

Damit Sie alle Orte sofort finden, liefern wir Ihnen für die Reiserei in Might & Magic 6 die kompletten Karten. Tip: Spielen Sie mit zwei Zauberern und besorgen Sie sich schnell die Wassermagie-Sprüche „Leuchtfeuer" und „Stadtportal".

TRÄNKE

- *Gemischt werden Tranke per Rechtsklick.*
- *Erfolgreiche Mischungen werden im Notizbuch protokolliert.*
- *Mißerfolge sind meistens tödlich.*
- *Die Tranke sind ideal, um die Charakterwerte schnell nach oben zu treiben, man braucht nur die Glasflaschen zu bezahlen.*

Trank	Farbe	Bestandteile
Wunden heilen	Rot	Witwenbeeren + Leere Flasche
Zaubertrank	Blau	Phirnawurzel + Leere Flasche
Schutztrank	Orange	Gelb + Rot
Resistenz	Grun	Gelb + Blau
Gift heilen	Violett	Blau + Rot
Äußerster Schutz	Weiß	Orange + Grun
Wiederherstellen	Weiß	Violett + Grun
Extreme Energie	Weiß	Orange + Gelb
Super-Resistenz	Weiß	Grün + Blau
Heldentum	Weiß	Orange + Rot
Eile	Weiß	Grun + Gelb
Steinhaut	Weiß	Orange + Blau
Segen	Weiß	Violett + Blau
Göttliche Kraft	Schwarz	Extreme Energie + Violett
	Wirkung: vorübergehend + 20 Levels, Charakter altert permanent um ein Jahr	

Essenzen (alle schwarz): Änderungen sind permanent

Essenz der Stärke	+15 Stärke	-5 Intelligenz	Heldentum + Rot
Essenz des Intellekts	+15 Intelligenz	-5 Starke	Steinhaut + Blau
Essenz des Charismas	+15 Charisma	-5 Reaktion	Wiederherstellen + Blau
Essenz der Reaktion	+15 Reaktion	-5 Charisma	Eile + Rot
Essenz des Geschicks	+15 Geschick	-5 Glück	Segen + Gelb
Essenz des Glücks	+15 Gluck	-5 Geschick	Super-Resistenz + Violett
Essenz der Ausdauer	+15 Ausdauer	Alle anderen -1	Außerster Schutz + Gelb

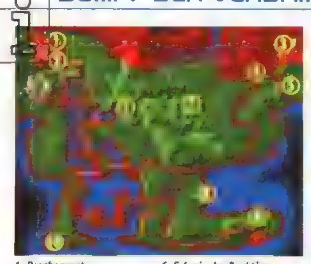
AALVERSEUCHTE GEWÄSSER (ALAMOS)





1. Keine Bedeutung
2. Keine Bedeutung
3. Taverne
4. Experte antiker Waffen
5. Alchimist
6. Tempel
7. Fliegen (Dauer 2 Stunden), 20%
8. Bootsreisen -3, 2%
9. Leeres Haus
10. Burg Alamos

SUMPF DER VERDAMMTEN (DARKMOOR)



1. Drachennest
2. Burg Darkmoor
3. Verlassener Zirkus
4. Taverne
5. Snergles Eisenminen
6. Schrein der Reaktion
7. Obeliskenbotschaft
8. Brunnen
9. Tempel
10. Podest für die Wolfsstatue

(Darkmoor ist sehr verwinkelt, und die Häuser haben zum Teil einen zweiten Stock.)



1. Keine Bedeutung
2. Ställe
3. Zauberspruchfähigkeiten +4, 20%
4. • Meister der Kettenrüstung
   • Waffenschmied
5. • Diplomatie +4, 2%
   • Nahrung 1/Tag (min. 14), 3%
   • 6. Sinn +6, 3%
6. • Heldentum im Expertenrang (1x am Tag), 3%
   • Nahrungsverbrauch b. Kampieren -1, 1%
7. Suchauftrag
8. Wasserwandeln (1/Tag für 3 Std.), 10%
9. Waffenfähigkeiten +2, 3%
10. Experte der Axt
11. • Aufgang zum zweiten Stock (l. Seite)
    • Handel +4, 1%
12. • Aufgang zum zweiten Stock (r. Seite)
    • Rüstungsschmied
    • Meister des Speeres (im Aufgang)
13. 6. Sinn +5, Glück +10, 4%
14. Meister des 6. Sinns (Seiteneingang ohne Tür)

Alles auf einen Blick:
- Blackshire
- Burg Ironfist
- Drachensand
- Einsiedlerinsel
- Sweet Water
- Kriegspire

BLACKSHIRE

1. Schrein der Magie
2. Verlassener Zirkus
3. Brunnen (permanent +5 Charisma und Intellekt)
4. Tempel der Schlange (Dungeon)
5. Tempel Baa
6. Wolfsbau
7. Taverne
8. Obeliskenbotschaft

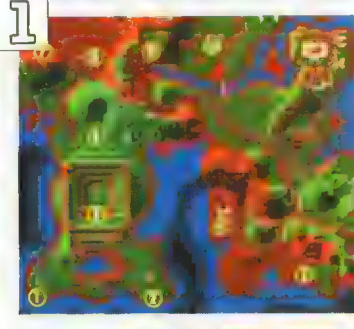


1. Turm
2. Mitgliedschaft in der Gilde des Lichts
3. Ohne Bedeutung
4. Ausbildung
5. Rüstungsschmied
6. Taverne
7. Pferdestall
8. Außenhandelsposten
9. Experte der Schattenmagie
10. Bank
11. Suchauftrag
12. Mitgliedschaft in der Schmugglergilde
13. Leeres Haus
14. Alchimist
15. Suchauftrag
16. Gelehrtengilde des Lichts
17. Gelehrtengilde des Schattens
18. Alle Waffenfähigkeiten +2, 3%
19. Gold +10%, 5%
20. Waffenschmied

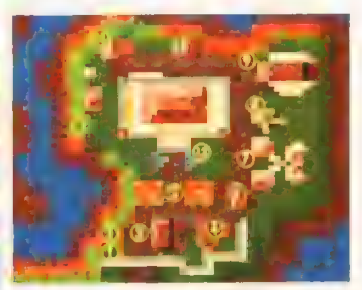


21. Leeres Haus
22. Meister am Schild
23. Meister des Schwertes
24. Keulenmeister
25. • Tempel
    • Nahrungsvorrat +1/Tag, 3% (Seiteneingang)
26. Reisen von Ställen -2, 1%
27. Nahrungsvorrat +2/Tag, 4%
28. Suchauftrag
29. Turm

BURG IRONFIST



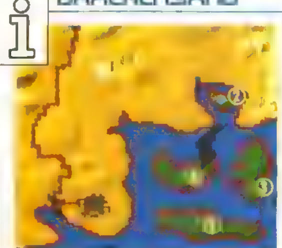
1. Corlagons Besitz
2. Tempel Baa
3. Dragonerhöhlen
4. Tempel von Baa
5. • Obeliskenbotschaft
   • Brunnen
   • Teleportfeld
6. Schrein der Elektrizität
7. Snergles Höhlen
8. Taverne
9. Der Seher
10. Schattengilden-Versteck



1. Experte der Lederrüstung
2. Experte der Kettenrüstung
3. Experte der Panzerrüstung
4. Experte am Schild
5. Pferdestall
   Unbegrenzte Rüstungsreparatur, 2%
6. Rüstungsschmied
7. Suchauftrag
8. Gildenmeister
9. Waffenschmied
10. Experte am Bogen
11. Taverne

1. Experte des Erkennens
2. Experte im Fallenentschärfen
3. • Experte der Axt (von der Straßenseite)
   • Königliche Turnhalle Ausbilder (Hintereingang)
4. Rechts: Waffenschmiede
   Links: Experte des Schwertes
5. Teleportschilder
6. Rüstungsschmied
7. • Basisgilde des Geistes
   • Basisgilde des Spirituellen
   • Basisgilde des Körpers
8. Alchimist
9. Tempel
10. Experte des Kondition
11. Experte der spirituellen Magie
12. Keine Bedeutung
13. Thronsaal (in den Türmen der Burg)
    • Experte des Lernens
    • Experte des Diplomatie

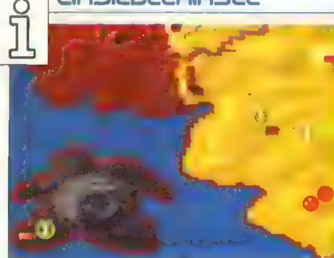
DRACHENSAND



1. Grab von Varn (Pyramide)
2. Schrein der Götter, permanent +20 auf alle Attribute
3. Brunnen, permanent +10 Schutz der Elemente, Folgezustand: ausgerottet
4. Brunnen, vorübergehend +50 TP
5. Brunnen, permanent +10 je Attribut, Folgezustand: ausgerottet

1. • Erfahrung +15%, 7%
   • Handel +6, 2%
2. • Alle Zauberspruchfähigkeiten +4, 20%
   • Stadtportal (Expertenrang), 20%
3. • Fliegen (Dauer 2 Stunden), 20%
   • Wasserwandeln (Dauer 3 Stunden), 10%
4. • Tausche Pyramide gegen Rüstung
   • Tausche Weinfaß gegen Rüstung
5. • Tausche Pyramide gegen Waffe
   • Tausche Weinfaß gegen Waffe
6. • Tausche Pyramide gegen Zubehör
   • Tausche Weinfaß gegen Zubehör
7. Tausche Lampe gegen Edelsteine
8. • Gold +20%, 10%
   • Diplomatie +8, 3%
9. • Handel +4, 1%
   • Alle Waffenfähigkeiten +3, 4%
10. • Schutz vor den Elementen +20, 10%
    • Heilung von allen Trefferpunkten und Zuständen (1/Tag), 50%
11. Zeit
12. Podest für die Adlerstatue

EINSIEDLERINSEL



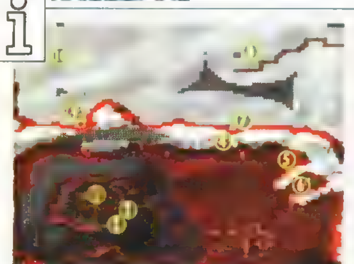
1. Obeliskenbotschaft
2. Brunnen
3. Hoher Tempel von Baa (Dungeon)

SWEET WATER



1. Der Hort
2. Verlassenes Dorf
3. Obeliskenbotschaft
4. Brunnen
5. Verlassene Taverne

KRIEGSPIRE



1. Burg Kriegspire
2. Feuerschrein
3. Brunnen
4. Einsiedlerhütte
5. Brunnen
6. Oberste Tempel von Baa (Dungeon)
7. Schrein der Kälte
8. Agars Laboratorium
9. Höhle der Drachenreiter
10. Obeliskenbotschaft

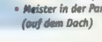
1. Alchimist
2. Pferdestall
3. Taverne
4. Ausbildung
5. Rüstungsschmied
6. Obelisk
7. Diplomatie +4, 2%
8. Heilung aller TP und Zustände (außer tot, versteinert oder ausgerottet) 1/Tag, 20%
9. Kartenüberquerungen -1, 1%
10. Waffenschmied
11. Vollständige Heilung von allen TP und Zuständen, 50%
12. Handel und Diplomatie +4, 5%
13. Glück +5, 1%
14. Heldentum (Expertenrang, Dauer 2 Stunden), 3%
15. Brunnen: Teleportation: Burg Kriegspire (Dungeon)
16. Suchauftrag
17. Erfahrung +10%, 3%
18. Turm (auf dem Dach ist eine Tür)
19. Erfahrung +15%, 7%
20. Experte der Lichtmagie

Alles auf einen Blick:
- Free Haven (+Temper)
- Mist
- Gefrohrenes Hochland
- Neu Sopigal

FREE HAVEN (+TEMPER)



1. Grab von Ethric dem Verrückten
2. Obeliskenbotschaft
3. Tempel
4. Dragonerfestung
5. Lord Osric Temper
   - Gold +10%, 5% (auf dem Dach)
   - Meister in der Panzerrüstung (auf dem Dach)



1. Mondtempel (Dungeon)
2. Alle Waffenfähigkeiten +3, 4%
3. Kauft goldene Pyramiden (je 1.000 Goldstücke)
4. Meister der Kondition
5. Taverne (Nominierung zum Kavalleristen von Chadwick Blackpoole)
[redacted] Kauft Knochen (je 1.000 Goldstücke)
7. Kauft Magnete (je 5 Goldstücke)

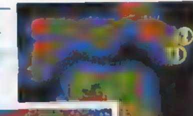


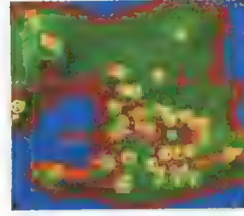
1. Waffenschmied
2. Rüstungsschmied
3. Taverne
4. Pferdestall
5. Mitgliedschaft in der Gilde des Kör- [redacted]
6. Mitgliedschaft in der Gilde des Spiri- [redacted]
7. Rechts: Experte der Körpermagie
   Links: Experte der spirituellen Magie
8. Mitgliedschaft in der Gilde des Geistes
9. Experte der Geistesmagie
10. Gelehrtengilde des [redacted]
11. -
12. Gelehrtengilde der Luft
13. Gelehrtengilde des Feuers
14. Kauft vierblättrige Kleeblätter (je 25 Goldstücke)
15. Kauft Bernstein (je 500 Goldstücke)
16. Gelehrtengilde des Körpers
17. Gelehrtengilde der Erde
18. • Handel +4, 1%
    • Zugang zum Free Haven-Abwasserkanal
19. Alchimist
20. Rechts: Dolchexperte
    Links: Experte des Schwertes
21. Kauft Tempelgongs (je 2.000 Goldst.)
22. Keine Bedeutung
23. Handel +6, 2%
24. -
25. Suchauftrag
26. Mitgliedschaft in der Gilde des Feuers
27. Mitgliedschaft in der Gilde der Luft
28. • Mitgliedschaft in der Gilde des Wassers
    • Zugang zum Free Haven-Abwasserkanal
29. Mitgliedschaft in der Gilde der Erde
30. Kauft Harpyienfedern (je 10 Goldstücke)
31. • Ruf +1, 10%
    • Zugang zum Free Haven-Abwasserkanal
32. Meister des Erkennens
33. Der Hohe Rat
34. Taverne
35. Keine Bedeutung
36. Ruf +1, 10%
37. Experte der Diplomatie
38. Experte des Han- [redacted]
39. Turm
40. Zauberspruchfähigkeiten +4, [redacted]
41. Ohne Bedeutung
42. Gelehrtengilde des Spirituellen
43. Zauberspruchfähigkeiten +3, 10%
44. Rechts: Nahrungsverbrauch -2 beim Kampieren (min. 1), 2%
    Links: Keine Bedeutung
45. Free Haven-Akademie (Ausbildung)
46. Bank
47. • Kauft Zähne (je 500 Goldstücke)
    • Zugang zum Free Haven-Abwasserkanal
48. Kauft Weinfäßchen (je 300 Goldstücke)
49. Keine Bedeutung
50. Nahrungsvorräte +2/Tag (min. 14), 4%
51. Mitgliedschaft bei der Duellantenecke
52. Keine Bedeutung
53. -
54. Warendiscount
55. Keine Bedeutung
56. • Experte im Entschärfen von Fallen
    • Zugang zum Free Haven-Abwasserkanal
57. Duellantenecke (Gildenmeister)
58. Waffenschmied
59. Rüstungsschmied
60. Pferdestall
61. • Experte am Schild
    • Zugang zum Free Haven-Abwasserkanal
62. Gelehrtengilde des Geistes
63. 6. Sinn +6, 3%
64. Experte in der Panzerrüstung
65. Handel +8, Ruf -1, [redacted]
66. Alchimist
67. Stadtportal (1x/Tag im Expertenrang), 20%
68. Handel +6, 2%
69. Rechts: Experte der Luftmagie
    Links: Experte der Erdmagie
70. • Experte der Feuermagie
    • Segen (Dauer 2 Stunden), 2%
71. Experte der Wassermagie
72. Keine Bedeutung
73. Suchauftrag
74. Zerstörter Tempel



MIST

1. Obeliskenbotschaft
2. Teleportfeld





1. Alle Zauberspruchfähigkeiten +3, 10%
2. Basisgilde des Feuers
3. Meister der Wassermagie
4. Meister der Luftmagie
5. Meister der Feuermagie
6. Alchimist
7. Lagerhaus
8. Bank
9. Meister der Meditation
10. Silberhelm Vorposten
11. Basisgilde der Luft
12. Basisgilde des Wassers
13. Rathaus
14. Taverne
15. 6. Sinn +5, Glück +10, 4%
16. Experte am [redacted]
17. Experte des Speers
18. Experte der Reparatur
19. Rüstungsschmied
20. Waffenschmied
21. Ausbildung
22. Tempel
23. • Experte in der Lederrüstung
    • Mitglied im Seeräuberlager
    • Seeräuberlager
    • Fallen +8, Ruf -1, kostet nichts (0%)
24. Gildenmeister
25. Lord Albert Newton
26. Turm
27. Schrein des Intellekts
28. Teleportfeld
29. Bootsreisen -2, Gold +10% steigern, Ruf -1, 5%

GEFRORENES HOCHLAND (WHITE CAP - STROMGARD)



1. Eiswind-Festung
2. Brunnen
3. Schattengilde
4. Brunnen



1. Turm
2. Schrein der Ausdauer
3. • Segen (Dauer 2 Stunden), 2%
   • Heldentum (Dauer 2 Stunden), 3%
4. Brunnen
5. Links: Experte am Bogen
   Rechts: Keulenexperte
6. Lord Eric von Stomgard
7. Meister der Diplomatie
8. Obeliskenbotschaft



1. • Pferdestall
   • Stadtportal, 20%
2. Waffenschmied
3. 6. Sinn +5, Glück +10, 4%
4. Alchimist
5. Rüstungs- und Waffenfähigkeiten +2, 6%
6. Mitgliedschaft bei der Klingenspitze
7. Bootsreisen -2, Gold +10%, Ruf -1, 5%
8. Basisgilde des Schattens
9. Nahrungsverbrauch beim Ruhen -1, Handel +3, Ruf -1, 1%
10. Handel +8, Ruf -1, 2%
11. Fallen +8, Ruf -1, 0% (null)
12. Experte der Schattenmagie
13. Keine Bedeutung
14. Keine Bedeutung
15. Handel & Diplomatie +4, 5%
16. Tempel
17. Mitgliedschaft in der Gilde der Elemente
18. Mitgliedschaft in der Gilde des Schattens
19. Ausbildung
20. Basisgilde der Elemente
21. Klingenspitze
22. Reisen -1, 1%
23. Rüstungsschmiede
24. Gemischtwarenhandel
25. Taverne
26. Bank
27. Türme

1. Dolchmeister
2. Lord Anthony Stone
3. Meister in der Lederrüstung
4. • Meister im Entschärfen von Fallen
   • Sicherheitsdienst
5. Ruf +1, 10%
6. Heilung aller TP und Zustände, 50%
7. Rüstungsschmied
8. Magisches Auge (Expertenrang), 2%
9. Fliegen (Dauer 2 Stunden), 20%
10. Wasserwandeln (Dauer 3 Stunden), 10%
11. Keine Bedeutung
12. Waffenschmied
13. Turm
14. Meister der Reparatur
15. Mitgliedschaft beim Sicherheitsdienst
16. Taverne

NEU SORPIGAL



1. Obeliskenbotschaft
2. Erkennung, 5%
3. Heilt 1x pro Tag alle TP, 5%
4. Ghariks Schmiede
5. Experte antiker Waffen
6. Schrein des Glücks
7. Experte der Wassermagie
8. Keine Bedeutung
9. Experte am Stab
10. Goblinwacht

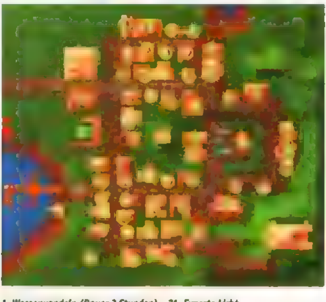
1. Experte der spirituellen Magie
2. Experte der Geistesmagie
3. Experte der Körpermagie
4. Reisebedarf
5. Pferdestall
6. Bank
7. Trainingsgelände
8. Seeräuberlager
9. Rathaus
10. Experte der Erdmagie
11. Experte der Feuermagie
12. Taverne
    • Experte des 6. Sinns (über Hintereingang)
    • Experte des Erkennens
13. • Mitgliedschaft im Seeräuberlager
    • Kauft Kobra-Eier (je 300 Goldstücke)
14. Mitgliedschaft bei der Klingenspitze
15. Turm
16. Waffenschmied
17. Alchimist
18. Experte der Kondition
19. Rüstungsschmied
20. Gildenmeister
21. Experte der Meditation
22. Mitgliedschaft in der Gilde des Selbst
23. Mitgliedschaft in der Gilde der Elemente
24. Basisgilde für Geistes-, Körper- und spirituelle Magie
25. Tempel
26. Basisgilde für Feuer, Luft, Wasser und Erde



SILVERCOVE

1. Der Monolith
2. Nahrungsverbrauch beim Campieren -2, 2%
3. Zwei Brunnen
4. Silberhelm Festung
5. Festung des Kriegsherrn
6. Stein: Heldenschwert der Säure (min. 100 Stärke)
7. Schrein des Charismas
8. Obeliskenbotschaft
9. Taverne
10. Brunnen
11. Schrein aus Steinen
12. Stein: Meisterschwert
13. Stein: Löwenherz – Schwert der Flammen





1. Wasserwandeln (Dauer 3 Stunden), 10%
2. Rechts: Diplomatie +8, 3%
   Links: Expertenrang Magisches Auge, 2%
3. Alle Waffenfähigkeiten +2, 3%
4. Nahrungsverbrauch -1, 1%
5. Taverne
6. Handel +6, 2%
7. Keine Bedeutung
8. Kartenüberquerungen Tage -2, 2%
9. Keine Bedeutung
10. Keine Bedeutung
11. Händler
12. Bank
13. Segen (Dauer 2 Stunden), 2%
14. Glück +20, 2%
15. Meister im Lernen
16. • Pferdestall
    • Erfahrungen +10%, 3%
17. Rüstungsschmiede
18. Glück +5, 1%
19. Experte Reparatur
20. Gildenmeister
21. Mitgliedschaft bei Berserkers Zorn
22. Links: Meister Geistesmagie
    Rechts: Meister Körpermagie
23. Trainingszentrum
24. Tür läßt sich nicht öffnen
25. Tür läßt sich nicht öffnen
26. Turm
27. Glück +20, 2%
28. Diplomatie +8, 3%
29. Rathaus
30. Keine Bedeutung
31. Experte Licht
32. Mitgliedschaft Gilde der Erde
33. Mitgliedschaft in der Gilde des Selbst
34. Suchauftrag
35. Keine Bedeutung
36. Sicherheitsdienst
37. Tür läßt sich nicht öffnen
38. Tür läßt sich nicht öffnen
39. Waffenschmiede
40. Experte Speer
41. Ruf +1, 10%
42. Fallen +6, 3%
43. Keine Bedeutung
44. Reisen von Ställen -2, 1%
45. Mitgliedschaft beim Sicherheitsdienst
46. Alchimist
47. • Nahrungsverbrauch -1, Handel +3, Ruf -1, 1%
    • Meister Erdmagie
48. Heilt alle Trefferpunkte und Zustände, 20%
49. Basisgilde der Erde
50. Experte Meditation
51. Basisgilde des Lichts
52. Nahrungsverbrauch -1, 1%
53. Tempel
54. Burg Fleise
55. Glück +20, 2%
56. Meister im Handel
57. Fallen +6, 3%
58. Gilde für Geist, Körper & Spiritualies
59. Keine Bedeutung

PARADIESTAL

1. Tempel Baa
2. Obeliskenbotschaft
3. Brunnen



10. Unbegrenzte Erkennung, Erfahrung +5%, 5%
11. Meister der Lichtwand (Waffe)

1. Ausbildung
2. Taverne
3. Waffenschmied
4. Kartenüberquerungen -1, 1%
5. Alle Kartenüberquerungen -3, 3%
6. Alle Kartenüberquerungen -2, 2%
7. Alchimist
8. Leeres Haus
9. Rüstungsschmied
12. Alle Bootsreisen -2, 1%
13. Keine Bedeutung
14. Alle Bootsreisen -3, 2%
15. Heilung alles TP, 5%
16. Nahrungsvorrat +1, 3%
17. Unbegrenzte Erkennung, Erfahrung +5%, 5%
18. Leeres Haus
19. Nahrungsvorrat +1, 3%
20. Keine Bedeutung
21. Meister der Schattenmagie

SCHMUGGLERBUCHT

1. Schrein der Stärke
2. Podest für Drachenstatue
3. Magische Quelle (oder Nr. 6)
4. Tempel
5. Sonnentempel (Dungeon)
6. Magische Quelle (oder Nr. 3)
7. Verlassener Zirkus
8. Halle des Feuerlords
9. Obeliskenbotschaft
10. Tempel der Faust (Dungeon)

1. Experte des 6. Sinns
2. Experte der Kettenrüstung
3. Waffenschmied
4. Taverne
5. Ausbildung
6. Tempel, Links: Zauberspruchfähigkeiten +4, 20%
   Rechts: Leeres Haus
7. Alchimist
8. Rüstungsschmied
9. Gold +10%, 5%
10. Keine Bedeutung



1. Rüstungs- und Waffenfähigkeiten +2, 6%
2. Ruf +1, 10%
3. Zauberspruchfähigkeiten +2, 5%
4. Taverne
5. Tempel von Tsantsa (Dungeon)



ERSTE HILFE

Army Men

Um die Cheats bei Army Men eingeben zu können, muß man zuerst die ESC-Taste drücken. Jetzt können mit den folgenden Kommandos verschiedene Spielerleichterungen aktiviert werden:

Aeroballistics . . .Man bekommt Luftunterstützung
Kahuna . . . . . . .Spielfigur wird unverwundbar und bekommt Sprengkörper
Invulnerable . . . .Spielfigur wird unverwundbar
Plethora . . . . . . .Munitionsnachschub
Occulation . . . . .Tarnmodus
Triumph . . . . . . .Level ist gewonnen
Succumb . . . . . .Level verloren
Paralysis . . . . . .Gegner bewegen sich nicht
Ommisicient . . . .Der gesamte Level kann eingesehen werden

Tim Zibell

Might & Magic 6



Man sollte sich die Mühe machen, dem Seher jeden Monat einen Besuch abzustatten, um Pilgerfahrten zu unternehmen.

Besuchen Sie jeden Monat den Seher (östlich von Castle Ironfist auf dem Berg), und holen Sie sich den Auftrag zur Pilgerfahrt zu einem bestimmten Schrein. Der Aufwand wird mit 10 Punkten auf das jeweilige Attribut entlohnt. Wurde ein Schrein bereits im Jahr zuvor besucht, so bekommt man nur 3 Punkte gutgeschrieben.

Januar . . . . .Stärke . . . . . .Schmugglerbucht (NW-Ecke)
Februar . . . Intellekt . . . .Mist
März . . . . . .Charisma . . .Silver Cove (NW-Ecke)
April . . . . . .Ausdauer . . .Castle White Cap
Mai . . . . . . .Geschick . . . .Free Heaven (westlich der Stadt)
Juni . . . . . .Reaktion . . . .Sumpf der Verdammten
Juli . . . . . . .Glück . . . . . .New Sorpigal
August . . . . .Fire . . . . . . .Kriegspire (in der Nähe der Burg)
September . . .Elektrizität . . .Castle Ironfist (westlich der Burg)
Oktober . . . .Kälte . . . . . .Kriegspire (in der nördlichen Hälfte)
November . . .Gift . . . . . . .Alamos
Dezember . . .Magie . . . . . .Blackshire (NW der Stadt)

Michael Lettner

Im Tempel der Schlange in Blackshire befindet sich ein Geheimraum, in dem sich der widerstandsfähigste Gegner des ganzen Spiels versteckt hat: Q. Q verfügt zwar nicht über mächtige Zaubersprüche oder eine starke Waffe, doch da er gut und gerne seine 5 Minuten gegen eine Level 80-Party im Runden-Modus bestehen kann, addiert sich der von ihm verursachte Schaden mit der Zeit in lebensbedrohliche Regionen. Den Geheimraum findet man, indem man auf der Karte des Dungeons den nordöstlichsten Raum sucht und dort die östliche Wand untersucht. Wenn man Q glücklich besiegt hat, findet sich das „Horn von Ros". Mit diesen Horn kann man jeden Gegner genauer untersuchen und seine genaue Anzahl von Trefferpunkten sehen.

Thorsten Voigt

Deathtrap Dungeon

Zu dem ohnehin sehr hohen Schwierigkeitsgrad kommt bei Deathtrap Dungeon auch noch hinzu, daß man nur an bestimmten Punkten speichern kann. Zu allem Überfluß gibt es hier auch noch Speicherpunkte, an denen man Gold für das Speichern zahlen muß. Wenn man allerdings an einem solchen Punkt abspeichert und diesen Spielstand dann gleich wieder lädt, sind die verlorenen fünf Goldstücke wieder da, und man behält trotzdem den Spielstand.

Jan Philipp Tismar

Wenn Sie sich bei Deathtrap Dungeon den zweiten, sehr umfangreichen Abschnitt ersparen möchten, um schnell in das Labyrinth der Minotauren zu kommen, so können Sie wie folgt vorgehen: Zuerst sichert man sich zu Beginn des zweiten Levels das Giftschwert (einfach den Hebel links neben dem Startpunkt betätigen). Mit diesem Schwert werden nun die Schlangenfrauen bekämpft. Kurz darauf geht es auf das mit Wimpeln geschmückte Dach. In der Nähe des am Boden liegenden Skeletts findet sich eine Vertiefung mit einem weiteren Hebel. Hier füllt man seine Lebensenergie bis auf 100 auf, benutzt den in Level 1 gefundenen Schutzzauber „Geheimarena" und springt in die Tiefe. Dort muß man sich sofort wieder heilen. Jetzt muß nur noch der verhältnismäßig einfache „Höllenreißer" sterben, und der Level ist schon beendet.

Daniel Gäthke

Nuclear Strike

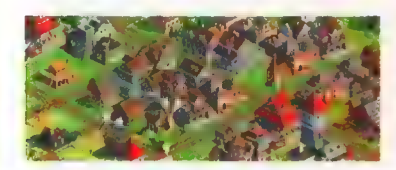
EAGLEEYE . .Sie fliegen als Beobachter über die Levels. Niemand schießt mehr auf Sie, Sie können aber auch niemanden mehr angreifen.
MPG . . . . . .Der Tank wird wieder aufgefullt.
AVENGER . .Gegner verschwinden, Gefangene können ganz leicht befreit werden.

ANNO 1602

Selbstkostenpreise aller Rohstoffe und Güter

Rohstoff/Ware	Produktionsort	Betriebskosten	Produktionszeit für 1t	Selbstkosten für 1t	Eingeh. Rohstoffe (Kosten)	Gesamtselbstkosten für 1t
Erz	Erzmine Tiefe Erzmine	60 Taler	40 Sek.	40 Taler	40 Taler	
Gold	Goldmine	60 Taler	90 Sek.	90 Taler	90 Taler	
Wolle	Scharffarm/Baumwollplantage	5 Taler/25 Taler	35 Sek./25 Sek.	3 Taler/8 Taler	3 Taler/8 Taler	
Zuckerrohr	Zuckerrohrplantage	25 Taler	26 Sek.	11 Taler	11 Taler	
Tabak	Tabakplantage	35 Taler	40 Sek.	23 Taler	23 Taler	
Schlachtvieh	Rinderfarm	5 Taler	30 Sek.	3 Taler	3 Taler	
Korn	Getreidefarm	5 Taler	30 Sek.	3 Taler	3 Taler	
Mehl	Mühle	5 Taler	20 Sek.	3 Taler	2t Korn (6 Taler)	9 Taler
Eisen	Erzschmelze	25 Taler	30 Sek.	13 Taler	1t Holz (2) + 1t Erz (40)	55 Taler
Schwerter	Schwertschmiede	30 Taler	50 Sek.	25 Taler	1t Eisen (55)	80 Taler
Musketen	Musketenbauer	45 Taler	50 Sek.	34 Taler	1t Holz (2) + 1t Eisen (55)	91 Taler
Kanonen	Kanonengießerei	60 Taler	50 Sek.	50 Taler	1t Holz (2) + 1t Eisen (55)	107 Taler
Lebensmittel	Fischerhütte/Jagdhütte/ Fleischerei/Bäckerei	5/5/5/5 Taler	70/30/30/20 Sek.	7/3/3/2 Taler		
Tabakwaren	Tabakwaren	35 Taler	37 Sek.	22 Taler	2t Tabak(46)	68 Taler
Gewürze	Gewürzplantage	35 Taler	50 Sek.	29 Taler	29 Taler	
Kakao	Kakaoplantage	35 Taler	48 Sek.	28 Taler	28 Taler	
Alkohol	Weingut/Rumbrennerei	35 Taler/15 Taler	53 Sek./23 Sek.	31 Taler/6 Taler	31 Taler	28 Taler
Stoffe	Webstube/Weberei	10 Taler/20 Taler	30 Sek./18 Sek.	5 Taler/6 Taler	2t Wolle (16)	21 Taler
Kleidung	Schneiderei	10 Taler	30 Sek.	5 Taler	1t Stoffe (22)	27 Taler
Schmuck	Goldschmied	45 Taler	50 Sek.	37 Taler	1t Gold (90)	127 Taler
Werkzeuge	Werkzeugschmiede	25 Taler	35 Sek.	15 Taler	1t Eisen (55)	70 Taler
Holz	Forsthaus	5 Taler	25 Sek.	2 Taler	2 Taler	
Ziegel	Steinmetz	5 Taler	20 Sek.	2 Taler	2 Taler	

Thomas Beinecke



Die Beschränkung auf 2 Güter/Kontor bei automatischen Handelsrouten kann wie folgt umgangen werden. Zuerst muß man die vier möglichen Zielpunkte zweimal auf den Ausgangshafen und zweimal auf den Zielhafen setzen. Jetzt kann man wie gehabt einstellen, welche Güter mitgenommen und welche verkauft werden. Mit diesem Trick kann man sich unter Umständen einige Schiffe sparen, die z. B. für kriegerische Zwecke freiwerden.

Florian Fimpel

PHOENIX . . .Mission kann mehrmals neu begonnen werden.
WARRIOR . .Mission kann fünfmal neu gestartet werden.

Wenn Sie die deutsche Tastaturbelegung aktiviert haben, sind die Z- und die Y-Taste vertauscht!

Peter Unterberger

M.A.X. 2

Die angegebenen Cheat-Codes müssen in eckigen Klammern eingegeben und mit Enter bestätigt werden.

[MAXSPY] . . . . .Deckt die gesamte Karte mit allen Ressourcen, Tieren, Bäumen und Gegnern auf.

[MAXSURVEY] . .Zu allen Ressourcen auf der Karte werden Mengenangaben angezeigt.

[MAXSUPER] . . .Die Werte der angewählten Einheit werden verdoppelt.

[MAXSTORAGE] .Bei Rundenende (im Echtzeitmodus sofort) werden alle Lager aufgefüllt.

André Wippich

Triple Play ´99

Um in drei weiteren Stadien spielen zu können, geht man wie folgt vor:

Zuerst scrollt man im Stadionmenü ganz nach rechts, so daß sich Houston in der oberen linken Ecke befindet. Nun klickt man, von Houston ausgehend, in einer Linie nach unten rechts die drei Stadien an und wiederholt das Ganze dann von links unten nach rechts oben. Nun ertönt ein kurzer „Triple Play"-Jingle, und man kann weiter nach rechts scrollen. Hier finden sich nun drei weitere Stadien.

Chris Saul

Forsaken

Ein kleines Easteregg von den Forsaken-Machern:
Wenn man in das Verzeichnis „DATA\TEXTURES" wechselt und dort die Datei „NNGRID8BT.BMP" über die Datei „NGRID8BT.BMP" kopiert, sitzt die Fahrerin Nubia nicht mehr hauteng bekleidet, sondern nackt auf ihrem Bike.

Gerrit Hübbers

StarCraft

Für echte Profis dieses Spiels gibt es eine „geheime" Kampagne. Dazu geht man auf den Menüpunkt „Eigene Karte" und wechselt dort in den Ordner „Campaign". Hier finden sich fünf weitere, einzeln anwahlbare Missionen.

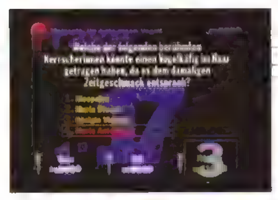
Marcel Petrick



Auch bei StarCraft funktioniert der aus WarCraft 2 bekannte Trick, daß man die Schafe bzw. Bestien durch mehrmaliges Anklicken mit der linken Maustaste (die Bestien müssen 12mal ihren Grunzlaut von sich geben, nicht nur angeklickt werden!) in die Luft sprengen kann. Anderen Einheiten passiert dabei nichts, es ist aber ein gutes Ablenkungsmanöver.

Christian Holzmann

You Don't Know Jack



Wenn Sie im Intro noch mehr Sprüche von Cookie bzw. Jack hören möchten, sollten Sie vor dem Start des Spieles das Datum Ihres Rechners auf einen der folgenden Werte setzen. Am einfachsten geht dies, wenn Sie einfach einen Doppelklick auf die Uhrzeit in Ihrer Taskleiste machen. Jeder angegebene Wert aktiviert einen anderen Kommentar.

Jedes Jahr verschieden 1998
Bonfire Night . . . . .23.02.
Shrove .24.02.
Aschermittwoch . . . . .25.02.
Ostersonntag . . . . .12.04.
Ostermontag . . . . .13.04.
Muttertag . . . . .10.05.
Vatertag . . . . .21.05.
1. bis 4. Advent . . . . .29.11./06.12./13.12./20.12.

Jedes Jahr gleich
Neujahr .01.01
HL 3 Könige 06.01
1. Mai 01.05
Valentinstag 14.02
Tag der deutschen Einheit 03.10
Allerheiligen 01.11
Faschingsanfang 11.11
Nikolaus 06.12
Weihnachten 24.12
Boxing Day 26.12
Sylvester 31.12

Alle diese Daten finden Sie auch in der Datei „\YDKJ\Auto Bahn\usd.txt". Hier stehen auch die variablen Dateien für die Jahre 1999, 2000, 2001 und 2002. Außerdem ändern sich die Soundeffekte auch abhängig von der Tageszeit (vor 4 oder 9 Uhr oder nach 20 Uhr).

Tobias Lengsfeld/Stefan Schäfers

FIFA 98

Wenn Sie bei FIFA 98 einmal in einem normalen Stadion auf Hallenboden spielen möchten, müssen Sie wie folgt vorgehen: Im Verzeichnis INGAME\MISC finden Sie die Datei Flrlite.pak. Kopieren Sie diese Datei über die folgenden fünf Dateien im gleichen Verzeichnis: Turts0p0.pak, Turts0p1.pak, Turts0p2.pak, Turts0p3.pak und Turts0p4.pak. Beim nächsten Start von FIFA 98 haben Sie in den Stadien Hallenboden.

Sebastian Towet

Falls Sie zusätzlich zu FIFA 98 auch Frankreich 98 besitzen, können Sie aus dem Verzeichnis INGAME\MISC aus dem Frankreich 98-Verzeichnis die Datei Turfs999.pak über die Datei Turfs0p2.pak im Verzeichnis INGAME\MISC des FIFA 98 INGAME\MISC-Verzeichnisses kopieren. Jetzt können Sie in FIFA 98 bei klarem Wetter auf dem roten Untergrund spielen, den Sie in Frankreich 98 mit dem Alien-Cheat aktivieren können.

Wenn Sie dagegen den neuen Ball aus Frankreich 98 auch in FIFA 98 benutzen möchten, kopieren Sie einfach die Datei Misc16.fsh aus dem INGAME\MISC-Verzeichnis von Frankreich 98 in das entsprechende Verzeichnis bei FIFA 98. Dies funktioniert natürlich auch anders herum.

Markus Franz



UNREAL

Die folgenden Cheat-Codes werden einfach in der Unreal-Konsole eingegeben, die man durch einen kurzen Druck auf die Taste ^ oder Ö aktiviert. Jede Eingabe muß mit Enter bestätigt werden. Alternativ kann man die Cheats natürlich auch im Talk-Modus eintippen (Taste T), wobei aber das standardmäßig eingeblendete „say" gelöscht werden muß.

Allgemeine Cheats:

ALLAMMO .... 999 Schuß für jede Waffe
BEHINDVIEW 1/0 ...... Ansicht von hinten an/aus
FLUSH .... Anderer Grafik-Modus
FLY .... Man kann fliegen
GHOST .... Keine Kollisionsabfrage (No Clipping)
GOD .... Unverwundbarkeit
INVISIBLE .... Unsichtbarkeit (aber man wird noch gehört!)
KILLPAWNS .... Alle Gegner sterben
SLOMO X .... Statt X Geschwindigkeit eintragen (1 ist Standard)
WALK .... Die Cheats „FLY" und „GHOST" werden abgeschaltet

Waffen:
(Eingabe: SUMMON + Cheat)

ASMD .... ASMD
AUTOMAG .... AutoMag
DISPERSIONPISTOL .. Dispersion Pistol
EIGHTBALL 8-Ball-Launcher
FLAKCANNON .... Flak Cannon
GESBIORIFLE .... GESBioRifle
MINIGUN .... MiniGun
QUADSHOT .... Quadshot (neue Waffe auf der Taste 3; eventuell zweimal 3 drucken)
RAZORJACK .... RazorJack
RIFLE .... Assault Rifle
STINGER .... Stinger

Gegner:
(Eingabe: SUMMON + Cheat)

BIRD1 .... Vogel
BRUTE .... Brute
CAVEMANTA .... Hohlenmanta
COW .... Dinosaurierkuh
COWBABY .... Dinosaurierbaby
DEVILFISH .... Fisch
FLY .... Killerfliege
HORSEFLYSWARM ...... Fliegenschwarm
ICESKAARJ .... Skaarj
KRALL .... Krall
KRALLELITE .... Starker Krall
LEGLESSKRALL .... Beinloser Krall
LESSERBRUTE .... Brute
MALEONE .... Stehender männlicher Bot
MALEONEBOT .... Angreifender männlicher Bot, entsprechend mit TWO oder THREE statt ONE und mit FEMALE statt MALE
MANTA .... Manta
MERCENARY .... Mercenary
MERCENARYELITE ...... Starker Mercenary
NALI .... Nali
NALIPRIEST .... Nalipriester
NALIRABBIT .... Hase
PUPAE .... Spinne
QUEEN .... Queen (Endgegner)
SKAARJASSASSIN ..... Skaarj
SKAARJBERSERKER .... Skaarj
SKAARJGUNNER .... Skaarj Trooper (Mit 8-Ball-Launcher)
SKAARJINFANTRY ..... Skaarj Trooper (mit Stinger)
SKAARJLORD .... Skaarj
SKAARJOFFICER .... Skaarj Trooper (mit Razor-Jack)
SKAARJSCOUT .... Skaarj
SKAARJSNIPER .... Skaarj Trooper (mit Assault Rifle)
SKAARJTROOPER ...... Skaarj Trooper
SKAARJWARRIOR ...... Skaarj
SKTROOPERBOT .... Skaarj Trooper-Bot
SLITH .... Slith
SQUID .... Oktopus
TENTACLE .... Tentakel
WARLORD .... Warlord

Gegenstände:
(Eingabe: SUMMON + Cheat)

AMPLIFIER .... Amplifier
ARMOR .... Armor
ASBESTOSSUIT .... Asbestos Suit
BANDAGES .... Bandages
DAMPENER .... Dampener
FLARE .... Flare
FLASHLIGHT .... Flashlight
FORCEFIELD .... Force Field
INVISIBILITY .... Invisibility
JUMPBOOTS .... Jump Boots
KEVLARSUIT .... Kevlar Suit
NALIFRUIT .... Nali Healing Fruit
POWERSHIELD .... Powershield
SCUBAGEAR .... Scuba Gear
SEARCHLIGHT .... Searchlight
SHIELDBELT .... Shieldbelt
SUPERHEALTH .... Superhealth
TOXINSUIT .... Anti-Toxin Suit
TRANSLATOR .... Universal Translator
VOICEBOX .... Voice Box

Nikolas Djuga/Michael Hengst

Zur gezielten Anwahl von Levels geben Sie open (Leerzeichen) und zusätzlich folgende Levelcodes ein:

Unreal .... Eröffnungssequenz
Vortex2 .... Vortex Riders
Nyleve .... Nyleve's Falls
Dig .... Arajigar Mine
Dug .... Depths of Arajigar
Passage .... Sacred Passage
Chizra .... Chizra-Nali Temple
Ceremony .... Nali Ceremonial Chambers
Dark .... Dark Arena
Harobed .... Harobed Village
TerraLift .... Terraniux Underground
Terraniux .... Terraniux
Noork .... Noork's Elbow
Ruins .... Temple of Vandora
Trench .... The Trench
IsvKran4 .... ISV Kran, Deck 4
IsvKran32 .... ISV Kran, Deck 2 und 3
IsvDeck1 .... ISV Kran, Deck 1
SpireVillage .... SpireVillage
TheSunspire .... The Sunspire
SkyCaves .... Gateway to Na Pali
SkyTown .... Nali Pa Haven
SkyBase .... Outpost 3j
VeloraEnd .... Verlora Pass
Bluff .... Bluff Eversmoking
Dasapass .... Dasa Mountain
Dasacellars .... Cellars at Dasa Pass
NaliBoat .... Serpent Canyon
NaliC .... Nali Castle Canyon
NaliLord .... The Demon's Lair
Dcrater .... Demon's Crater
ExtremeBeg .... Mothership Base
ExtremeLab .... Mothership Lab
ExtremeEnd .... Mothership Core
ExtremeCore .... Mothership Core
ExtremeDGen .... Mothership Core
ExtremeDark .... The Darkening
QueenEnd .... The Source
Endgame .... Schlußsequenz
Entry .... Testlevel
DKNightOp .... Multiplayer-Level
DMARIZA .... Multiplayer-Level
DMCOURSE .... Multiplayer-Level
DmDeathFan .... Multiplayer-Level
DmDeck16 .... Multiplayer-Level
DMElsinore .... Multiplayer-Level
Dmfith .... Multiplayer-Level
DmHealPod .... Multiplayer-Level
DmMorbias .... Multiplayer-Level
DmRadikus .... Multiplayer-Level
DmTundra .... Multiplayer-Level
Gateway .... Multiplayer-Level

Daniel Jenske

Möchte man bei Unreal schier unerklimmbare Höhen erreichen, so nutzt man einfach den sonst gefährlichen Rückstoß der Eightball aus. Indem man die Waffe direkt nach unten hält, abfeuert und genau abspringt, wenn die Rakete den Boden berührt, wird man sehr hoch katapultiert und kommt an Orte, die man vorher nur von unten bestaunen konnte. Leider kann man sich bei diesem Manöver sehr leicht verletzen, aber nach ein paar Übungssprüngen geht's ganz leicht.

Martin Mahn

Der ASMD-Laser bietet einen „dritten" Feuer-Modus. Dafür muß man zuerst einen Energieball (zweiter Waffen-Modus) abfeuern und diesen danach mit einem Energie-Impuls (erster Waffen-Modus) treffen. Der Energieball zerbirst in einer unglaublich zerstörenschen Explosion. Dabei ist zu beachten, daß der Energieball auf einer Höhe mit dem Ziel ist, bevor man ihn mit dem Energie-Impuls abschießt.

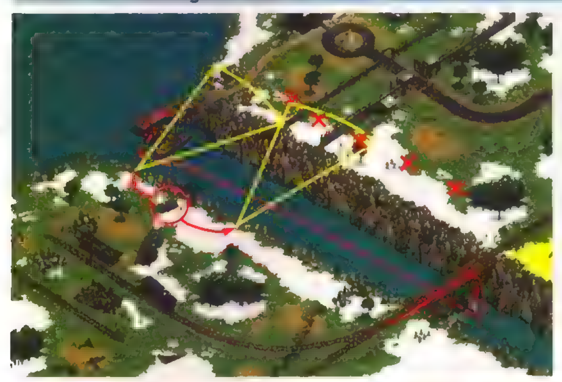
Benjamin Meschke

Lesereinsendungen zu:

COMMANDOS

Ergänzend zu unsere Komplettlösung in den letzten beiden Ausgaben gibt es dieses Mal noch die besten Leserstrategien zu Eidos Taktik-Knüller. Neue Strategien, andere Lösungsansätze und ein brandheißer Cheat geben alle Geheimnisse von Commandos preis.

Mission 4 – Eine Frage des Stolzes



1. An den markierten Nischen kann man mit dem erbeuteten Panzer auf das gegenüberliegende Ufer schießen. So können Sie jede Menge Wachen gefahrlos erledigen.
2. Mit dem Taucher können Sie an der Brücke die Leiter hinabsteigen und zum Steg tauchen. Locken Sie durch kurzes „Entdecken lassen" Wachen an, die Sie dann mit dem Panzer von der oberen Nische erledigen.

Wer diesen „Kniff" anwendet, kann viel Zeit sparen und so die Mission mit mehr Punkten abschließen. Vielleicht ist sogar eine Beförderung drin.

Tobias Luchsinger

Mission 6 – Leopold darf nicht üben



Den Soldaten in der östlichen Ruine, der die Leiter bei seiner Patrouille einsieht (Komplettlösung, Punkt 12), kann man durch den Locksender ablenken. Legen Sie den Sender im Sichtbereich der Wache am Fuß des Hauses ab. So kann man sich das „enge Zeitfenster" ersparen, gefahrlos die Leiter emporsteigen und alle drei Soldaten ohne Hast ausschalten.

Mirko Weidner

Mission 8 – Feuerwerk

Die zweite Wache an dem Geschütz wurde in der deutschen Verkaufsversion entfernt (Punkt 3 der Komplettlösung). Dadurch wird die Mission etwas leichter.

Die zweite Wache an dem Geschütz wurde in der deutschen Verkaufsversion entfernt (Punkt 3 der Komplettlösung). Dadurch wird die Mission etwas leichter.

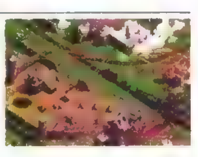
Mission 9 – Höflichkeitsbesuch

Der in der Komplettlösung erwähnte Fluchtwagen steht nicht innerhalb der Basis, sondern kommt zum Fluchtpunkt (6), sobald alle Ziele zerstört wurden. An der eigentlichen Taktik für die Mission ändert dies jedoch nichts.

Hendrik Wirth

CHEAT

Kurz vor Redaktionsschluß noch gefunden: Der ultimative Commandos-Cheat! Tippen Sie während des Spiels ***„1982gonzo"*** *ein. Dies schaltet die Cheatfunktion ein. Jetzt kann man mit ...*



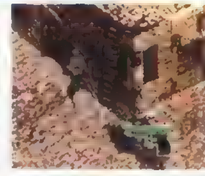
UMSCHALT – V ..... die Blickwinkel aller Gegner einschalten,
UMSCHALT – X ..... seine Männer an jede beliebige Kartenposition teleportieren,
STRG – I .... unverwundbar werden und – soweit im aktuellen Spiel vorhanden – unendliche Scharfschützenmunition sowie einen unbegrenzten Handgranatenvorrat bekommen, und mit
STRG-UMSCHALT-N .. kann man die Mission sofort beenden.

Mission 9 – Höflichkeitsbesuch

Wer möglichst viel Zerstörung in der neunten Mission anrichten will, geht wie folgt vor: Nachdem alle Wachen bis auf die 3er-Patrouille innerhalb der Basis ausgeschaltet wurden, parken Sie den Tankwagen vor der mittleren Panzergarage. Eines der Fässer deponieren Sie direkt vor der Kaserne und legen den Locksender direkt daneben. Wenn Sie nun den Sender einschalten, läuft die Patrouille zum Faß. Mit einem Schuß befördern Sie nun die Wachen samt Kaserne ins Jenseits. Vorsicht: Meistens schafft es noch ein Soldat, aus der Kaserne zu kommen, bevor sie vollkommen zerstört ist. Erledigen Sie den Posten dann mit der Pistole. Die Panzer zerstören sich selbst an dem Tankwagen. Jetzt können Sie in aller Ruhe Ihre Ziele mit Sprengstoff und Fässern vernichten. **Jonas Giebelhausen**

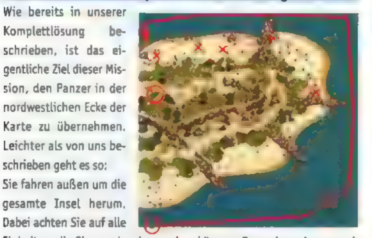


Mission 12 – Hoch auf dem Dach



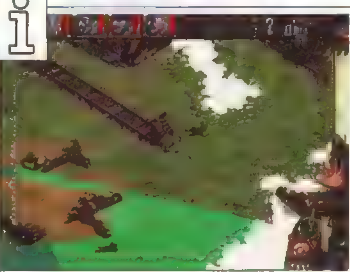
In dieser Mission wird nur einmal Alarm ausgelöst. Wenn man sich mit dem Spion links vom Ausgangspunkt an die Häuserwand stellt, kann man ungehemmt losballern und alle herbeieilenden Gegner eliminieren. Jetzt können Sie auch weiterhin schamlosen Gebrauch von der Schußwaffe machen, ohne daß neue Feinde auftauchen. **Matthias Kolmer**

Mission 14 – Vorspiel für den D-Day



Wie bereits in unserer Komplettlösung beschrieben, ist das eigentliche Ziel dieser Mission, den Panzer in der nordwestlichen Ecke der Karte zu übernehmen. Leichter als von uns beschrieben geht es so: Sie fahren außen um die gesamte Insel herum. Dabei achten Sie auf alle Einheiten, die Sie vom Land aus sehen können. Besonderes Augenmerk gilt den MG-Nestern. Der Scharfschütze ist ein Meister seines Faches und kann selbst aus dem fahrenden Boot seine Kugeln mit absoluter Präzision abfeuern. Während sich der Taucher ins Zeug legt, schaltet der Schütze die Gefahren aus. Man braucht zwar etwas Timing und Glück, aber mit dieser Taktik kommt man innerhalb kürzester Zeit in die nordwestliche Ecke. Dort müssen Sie von See her alle Soldaten am Strand eliminieren. Nun kann der Fahrer aussteigen und an der einzelnen Wache vorbei zum Panzer robben. Übrigens: Es macht gar nichts, wenn der Alarm ausgelöst wird. **Dirk Heshe**

TAKTIKEN



„Lockvogel"

Einer Ihrer Männer (außer Spion und Green Beret) läßt sich absichtlich entdecken und bleibt an Ort und Stelle stehen. Alle Soldaten in der näheren Umgebung legen nun auf den Lockvogel an. Jetzt kann sich der Spion oder Green Beret von hinten anschleichen und einen Gegner nach dem anderen ausschalten. Natürlich muß man dabei darauf achten, daß man unbeobachtet bleibt. Vorsicht: In Anwesenheit von Offizieren (Patrouillen) wird das Feuer sofort eröffnet, und Ihrem Lockvogel blüht ein grausames Schicksal.

Martin Romberg

Das Schlauchboot

1. *Wurde das Schlauchboot von Kugeln durchsiebt, ist das nicht weiter schlimm! Sobald der Taucher das Boot wieder einpackt, werden alle Löcher automatisch geflickt. Wird das Boot das nächste Mal wieder ausgepackt, ist es wie neu.*

Adrian Wysocki

2. *Lassen Sie den Taucher das Boot an Land auspacken. Nun befehlen Sie einem Ihrer Männer, in das Boot einzusteigen. Wenn der Marine das Boot aufhebt, während sein Kollege gerade einsteigt, packt er das Boot samt Kamerad ein. So können Sie Ihre Leute auch unter Wasser transportieren. Sobald Sie das Boot das nächste Mal auspacken, ist der „eingewickelte" Mann auch wieder da.*

Oliver Marx



THEMA TECHNIK

Die Support-Spezialisten von TerraTec und Guillemot stehen diesmal zum Thema Technik Rede und Antwort. Die folgenden Tips helfen bei der Installation und Problembehebung mit den weit verbreiteten Sound- und Grafikkarten der beiden Firmen.

Maxi Gamer/Maxi Sound

Die folgenden Hilfen zu den MAXI Sound- und Grafikkarten stammen direkt vom Hersteller Guillemot (http://www.guillemot.com/germany/index.html).

Verträgt sich die Karte mit meiner normalen Grafikkarte?

Bis auf wenige Ausnahmen (ältere S3 Chipsätze – Fix ist vorhanden) vertragen sich die Maxi Gamer und die Maxi Gamer 2 mit allen uns bekannten Grafikkarten.

Warum erreicht meine Maxi Gamer 2 (Voodoo²) nicht die volle Leistung (doppelte Framerate wie alte Maxi Gamer)?

Der Voodoo²-Chip kommt erst mit einem schnellen Pentium II richtig auf Höchstleistung. Auf einem Pentium 1, z.B. P 133, wird kaum eine Leistungsteigerung möglich sein.

Warum habe ich Darstellungsfehler während des Spiels?

Möglicherweise überhitzt die Karte. Sorgen Sie für gute Belüftung im Gehäuse. Bauen Sie die Karte nicht direkt neben die 2D-Karte in Ihrem Rechner ein, sondern lassen einen PCI Slot Abstand.
Übertakten Sie auf keinen Fall die Karte mit irgendwelchen Tools aus dem Internet oder von Zeitschriften. Erstens bringt dies so gut wie keine Leistungssteigerung, zudem kann die Karte durch Überhitzung zerstört werden.

Meine Soundkarte läuft nicht! Was soll ich tun?

Vertauschen Sie die IRQs der Soundkarte – also den IRQ des Audio Codec (Wave) und den der MPMaxi Sound.

Nach der Installation habe ich ein gelbes Ausrufezeichen im Gerätemanager! Was ist zu tun?

Da die Maxi Sound zwei IRQs benötigt (im allgemeinen IRQ 5 und 9), kann es zu Problemen kommen, wenn z. B. schon eine Netzwerkkarte und ein SCSI-Controller eingebaut sind. In diesem Fall muß die IRQ-Vergabe manuell durchgeführt werden. Wählen Sie die Eigenschaften des Geräts aus und deaktivieren Sie die automatische Ressourcen-Vergabe. Stellen Sie eine andere Basiskonfiguration ein und wählen Sie dann einen freien IRQ. Eventuell kann es erforderlich sein, auch andere PC-Karten manuell zu konfigurieren, weil Windows da noch Schwierigkeiten hat.

Wieso läuft die Soundkarte auf meinen BX Board nicht?

Vertauschen Sie die IRQs der Soundkarte – also den IRQ des Audio Codec (Wave) und den der MPU 401 (Midi). Stellen Sie dazu die automatische Ressourcenvergabe ab und vertauschen dann die IRQs.

Allgemeine TerraTec-Tips

Die Treiber meiner TerraTec-Soundkarte werden im Gerätemanager nicht sauber installiert bzw. es werden andere Treiber installiert als im Handbuch beschrieben.

Wahrscheinlich wurde die automatische Hardwareerkennung gestartet, oder es wurde Windows 95 neu installiert. Gehen Sie wie folgt vor:

1. Gehen Sie über den Windows-Explorer in das WINDOWS\INF-Verzeichnis.
2. Suchen Sie dort nach allen Dateien, die mit OEM beginnen (zum Beispiel OEM3.INF). Überprüfen Sie den Inhalt dieser Dateien nach dem Eintrag class=media.
3. Alle Dateien, die diesen Eintrag beinhalten, sollten komplett gelöscht werden.
4. Falls Sie Windows 95 B oder höher besitzen, gibt es im WINDOWS\INF-Verzeichnis das Unterverzeichnis OTHER.
5. Suchen Sie dort nach Dateinamen, die sich auf Ihre TerraTec-Soundkarte beziehen (zum Beispiel TerraTecEWS64S.Inf) und löschen Sie diese.
6. Gehen Sie nun in den Gerätemanager und löschen Sie dort alle Soundkartentreiber.
7. Starten Sie nun WINDOWS neu. Jetzt wird Ihre TerraTec-Soundkarte neu gefunden, und Sie können die Treiber nun neu installieren.

Nach der Treiberinstallation kommt beim Neustart von Windows 95 die Fehlermeldung „Beim Initialisieren des Gerätes IOS WINDOWS-Schutzfehler".

Abhilfe schaffen Sie in diesem Fall, indem Sie aus dem Verzeichnis „\WINDOWS\SYSTEM\IOSUBSYS" die Datei „RMM.PDR" in „RMM.BAK" umbenennen. Danach tritt der Windows-Schutzfehler in der Regel nicht mehr auf.

Wann gibt es DirectX 5.0-Treiber für das SoundSystem Maestro 32/96 ?

Diese Treiber sollten im Laufe des Juli fertiggestellt werden. Sie werden sie dann natürlich auch auf den TerraTec-Web-Seiten (http://www.terratec.net) finden.

Wann erscheint der Ed!son-Instrumenteneditor für das Audio-System EWS64 L/XL?

Der Ed!son-Instrumenteneditor wird im Laufe des Juli erscheinen. Eine umfangreiche Vorabversion findet man jetzt schon auf den TerraTec-Web-Seiten (http://www.terratec.net).

Kann ich TerraTec Wavetable-Module auch auf Soundkarten anderer Hersteller verwenden?

Grundsätzlich kann man die TerraTec-Wavetable auch auf anderen Soundkarten mit Wavetable-Anschluß verwenden, sofern dieser Waveblaster-kompatibel ist.

SoundSystem Maestro 32/96

Ein an die IDE-Schnittstelle angeschlossenes CD-ROM-Laufwerk kann nicht angesprochen werden und wird auch nicht vom Treiber erkannt.

Hierbei sollten Sie in jedem Fall beachten, daß Sie nicht schon zwei aktive IDE-Schnittstellen in Ihrem System haben. Sind Sie im Besitz eines Pentiumrechners, dann haben Sie fast in jedem Fall zwei IDE-Schnittstellen auf Ihrer Hauptplatine und damit nicht die Möglichkeit, die Schnittstelle auf der Soundkarte zu benutzten, es sei denn, Sie schalten im BIOS (evtl. auch durch Umsetzen von Jumpern auf dem Mainboard) die zweite Schnittstelle auf der Hauptplatine aus. Dies ist dadurch begründet, daß Enhanced-IDE nur zwei aktive IDE-Schnittstellen vorsieht. TerraTec empfiehlt Ihnen in jedem Fall die Benutzung der zweiten IDE-Schnittstelle auf dem Mainboard, da sie eine leichtere Installation ermöglicht. Dann müssen Sie lediglich das CD ROM-Audiokabel mit der Soundkarte verbinden.

MIDI-Dateien, die mit dem Sound System MAESTRO 32/96 abgespielt werden, hören sich nicht originalgetreu an.

In diesem Fall muß dem MIDI-Mapper von Windows 95 mitgeteilt werden, daß sich ein Wavetable-Synthesizer im PC befindet. Dies können Sie wie folgt erreichen:

1. Öffnen Sie die Systemsteuerung und klicken Sie doppelt auf das Multimedia-Icon.
2. Nun klicken Sie auf die Sparte MIDI. Wählen Sie als Treiber TerraTec MPU-401 aus.
3. Wenn Sie nun das Fenster MIDI schließen, ist die MIDI-Ausgabe auf den Wavetable Synthesizer aktiviert.

Nach dem Starten von Windows 95 erscheint die Meldung „Couldn't find Maestro 32/96".

1. Booten Sie Ihr System in den MS-DOS-Modus. Rufen im MS-DOS-Modus den Befehl „terratec" auf.
2. Verwenden Sie dann die Tastenkombination ALT-P, um das Menü Special zu aktivieren.
3. Wahlen Sie aus diesem Menü den Eintrag „Reset to Factory Defaults" an.
4. Bestätigen Sie die Frage, ob die Soundkarte auf Factory Defaults zurückgesetzt werden soll, mit „OK".
5. Starten Sie danach den Rechner neu und lassen Windows starten.
6. Öffnen Sie die Programmgruppe Maestro 32/96 über den „Start"-Button in der Taskleiste. Wählen Sie dann den Punkt Uninstall an, damit die Soundkartentreiber entfernt werden. Leiten Sie danach einen Neustart Ihres Systems ein.

Nach dem Neustart Ihres Systems wird Ihnen dann eine Neuinstallation der Treiber angeboten werden. Wenn die Treiber neu installiert worden sind, sollte das Problem nicht mehr bestehen.

Nach der Installation der DirectX 5.0 Treiber sind im Gerätemanager einige Einträge mit der Bezeichnung Chrystal zu finden. / Nach der Installation der DirectX 5.0 Treiber erhalten Sie beim Systemstart die Fehlermeldung „Couldn't find Maestro 32-96".

Chrystal heißt der Chip, der auf der Maestro 32-96 zum Einsatz kommt. Bei einer DirectX-Treiberinstallation wird dieser Chip automatisch erkannt, und ihm werden entsprechende Treiber zugeteilt. Diese Treiber konnen Sie ohne Probleme verwenden, da sie auch für die Maestro 32-96 gültig sind. Leider können Sie den aufwendig gestalteten Maestro 32-96 Mixer nicht in Verbindung mit dem Chrystal DirectX Treiber verwenden, da der Maestro 32-96 Mixer auf die Maestro Treiber zurückgreift. Vom Maestro 32-96 Mixer stammt auch die Fehlermeldung „Couldn't find Maestro 32-96", weil dieser bei jedem Systemstart geladen wird und versucht, auf die Maestro Treiber zurückzugreifen. Um die Fehlermeldung abzustellen, führen Sie „regedit" aus (Windows-Start-Ausführen). Klicken Sie nun doppelt auf HKEY_LOCAL_MACHINE, dann auf \SOFTWARE, auf \Microsoft, auf \Windows, auf \CurrentVersion und auf \Run, und entfernen Sie dann die Zeile, in der die Datei TerraTec.exe aufgerufen wird. Danach können Sie den Registrierungseditor schließen. Nun wird bei zukünftigen Systemstarts die Fehlermeldung nicht mehr auftreten.

REKLAMATIONEN

Da die Demoprogramme meist sehr frühe Versionen der jeweiligen Vollprogramme sind, kommt es vereinzelt zu Inkompatibilitäten mit bestimmter Soft- und Hardware. Selbst wenn Ihre Konfigurationsdateien mit den Herstellerempfehlungen übereinstimmen, können Grafik- und Soundkarten zu Problemen führen. In diesem Fall handelt es sich um keine Beschädigung der CD-ROM. Leider können wir keinerlei Gewähr dafür geben, daß jedes Programm auf unserer CD-ROM auf jedem Rechner läuft. Bei Fehlern, die eindeutig auf eine Beschädigung der CD-ROM hinweisen, leisten wir selbstverständlich Ersatz. Wir übernehmen die Garantie, daß jede CD-ROM unser Haus in einem einwandfreien und lauffähigen Zustand verläßt. Sollten doch einmal Probleme, welcher Art auch immer, auftreten, bitten wir Sie, die CD-ROM erst einmal auf einem anderen PC auszuprobieren. Bei reinen DOS-Programmen versuchen Sie bitte, die Software sowohl im Fenster als auch im MS-DOS-Modus zu starten. Stellen Sie nun fest, daß immer noch die gleichen Probleme auftreten, so schicken Sie bitte die CD-ROM mit Ihrer Anschrift an folgende Adresse:

Computec Verlag
Reklamationen PC Action
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

WICHTIG

- EIN UMTAUSCH IST NUR GEGEN DEN ORIGINAL-COUPON MÖGLICH.
- DIE DEFEKTE CD-ROM WIRD FÜR DEN UMTAUSCH BENÖTIGT.
- UM PORTO ZU SPAREN, REICHT ES, WENN SIE NUR DIE HÄLFTE DER CD EINSCHICKEN. ZERSCHNEIDEN SIE DIE CD DAZU MIT EINER SCHERE (NICHT BRECHEN – VERLETZUNGSGEFAHR!).

GARANTIECOUPON PC ACTION 9/98

- ☐ DEMO-CD-ROM
- ☐ BONUS-CD-ROM
- ☐ PLUS-CD-ROM

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Fehlerbeschreibung

KLEBEFLÄCHE

DEMO-CD-ROM

PC ACTION 9/98

PC ACTION

DEMO-CD

Colin McRae Rally
European Air War
Final Fantasy VII
Game, Net & Match
Genetic Evolution
Gex 98 - Enter the Gecko
Grim Fandango
Jet Fighter Full Burn
KKND 2 Survivors
Leisure Suit Larry's Casino
Microsoft Baseball 3D 1998 Edition
Microsoft Golf 1998 Edition
S.C.A.R.S.
Sensible Soccer 98
Survival
Total Annihilation Battle Tactics
Tribal Rage
War Games
Warlords 3 - Darklords Rising
Xenocracy

Battlezone Textures Voodoo2+AGP (int)
Battlezone V1.31 (int)
Carmageddon Voodoo² Patch (eng)
Castrol Honda Superbikes Patch (int)
Creatures V1.04 (eng)
Dark Reign V1.40 (eng)
Descent Freespace V1.03.01 (deu)
Descent to Undermountain V1.30 (eng)
F-15 V1.12F (int)
GEX Patch (eu)
Jet Fighter 3 Update 3 (int)
M.A.X. 2 V1.30 (deu)
MechCommander V1.00 (deu)
Might & Magic V1.10C (deu)
Moto Racer V3.22 (eng)
Panzer Commander V1.10 (int)
Plane Crazy V1.10 (int)
Total Annihilation V3.1
Unreal V2.09 Beta (eng)
X-COM Interceptor V1.20 (eng)

Commandos Theme
DirectX 5.2
Hex-Editor
M.A.X. 2 Trainer
MechCommander MadCat-Cheat
MechCommander Multiplayer Maps
StarCraft Szenarios
WinZip V6.3

ATI Win9x Treiber V5.2
Diamond Stealth II G460 V1.40 OpenGL
Diamond Viper 330 AGP V1.27
Diamond Viper 330 PCI V1.27
Hercules Stingray 128 V1.30
Intel 740 OpenGL Beta-Treiber
PC Dash
Permedia 2 Referenztreiber
SideWinder Game Device Software Version 3
Voodoo² Tuning Tool

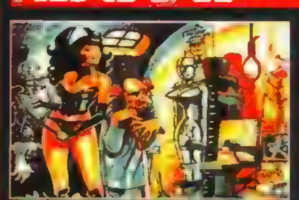
Jewelcase-Rückseite zum Ausschneiden für PC ACTION und PC ACTION PLUS

PLUS-CD-ROM

PC ACTION PLUS 9/98

PC ACTION

PLUS-CD 9/98

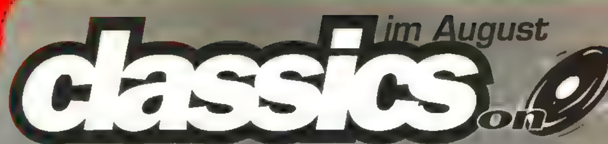




BIING!

Sex, Intrigen und Skalpelle – Die satirische Wirtschaftssimulation über Ärzte, Schwestern und Krankenhäuser und deren ganz besondere Art, mit Patienten umzugehen, brachte Magic Bytes sieben Awards renommierter Spielezeitschriften ein. Als Leiter einer Klinik gilt es, die kranken Kunden abzuzocken und die Konkurrenz aus dem Feld zu schlagen. Dabei dienen die obszönen Grafiken und allerlei Anspielungen auf die Realität zur Unterhaltung. Selbst heute kann die trotzdem anspruchsvolle Wirtschaftssimulation noch Tage und Wochen begeistern.

enter



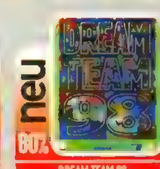
Ausgezeichnet mit dem PC-GAMES Classic Award

JEDER TITEL DM 29,95*



neu 87% LEVIATHAN

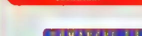
neu 71% DEEP SPACE NINE HARBINGER



neu 80% DREAM TEAM 98


64% X-WING COLLECTOR'S CD


88% INDIANA JONES 3&4



73% COMANCHE 2.0



86% MONKEY ISLAND SPECIAL

71% SANDWARRIORS


76% VERMEER


73% WEREWOLF


90% EARTHWORM JIM 1&2

73% VOLLGAS


72% FATAL RACING

JEDE COMPILATION DM 69,95*



82% ZEHN ADVENTURES

INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS, INDIANA JONES DESKTOP ADVENTURES, DAY OF THE TENTACLE, SAM & MAX



73% FUNSOFT BIG BOX

JEDE COMPILATION DM 49,95*



88% STARWARS COLLECTION



78% ACTION PACK

TERRA NOVA, ENEMY NATIONS, GNOMS



80% ULTIMATE FLIGHT PACK

RAPTOR & JETFIGHTER 3

JEDER TITEL DM 39,95*



73% CLASSIC PINBALL 1



73% CLASSIC PINBALL 2



76% JETFIGHTER 3



87% BING!



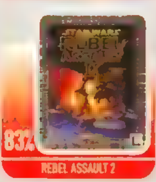
76% FRAGILE ALLEGIANCE



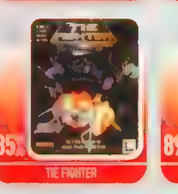
91% HEXAGON KARTELL



79% ELISABETH I.



83% REBEL ASSAULT 2



85% TIE FIGHTER



89% THE DIG

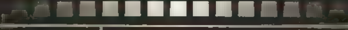


87% REALMS OF THE HAUNTING



82% SWIV 3D







Herstellung und Vertrieb durch FUNSOFT

RUSHWARE GmbH, Tel. 02131/6070, Fax. 02131/607111 · PROFISOFT GmbH, Tel. 0541/122065, Fax. 0541/122470 · Schweiz: ABC SOFTWARE AG, Tel. 0041/81/7581000, Fax. 0041/81/7581000 · Österreich: ABC SOFTWARE GmbH, Tel. 0043/5523/56510, Fax. 0043/5523/64794



BESTSELLER KAUFHOF/HORTEN

Rang	Vormonat	Titel	Hersteller
1	4	Commandos	Eidos Interactive
2	1	Anno 1602	Sunflowers
3	2	Frankreich 98	EA Sports
4	3	Gold Games 2	TopWare Interactive
5	(Neu)	Holiday Island	Sunflowers
6	(Neu)	Pirate's Isle (Add-on Anno 1602)	Up To Disc
7	6	Tomb Raider Director's Cut	Eidos Interactive
8	5	Autobahnraser	Davilex
9	9	Unreal	GT Interactive
10	(Neu)	Final Fantasy VII	Eidos Interactive
11	(Neu)	MechCommander	MicroProse
12	10	Tomb Raider 2	Eidos Interactive
13	8	StarCraft	Blizzard
14	(Neu)	Hexen 2	Activision
15	14	Best of Voodoo Compilation	Electronic Arts
16	(Neu)	DSF Fußballmanager 98	Cendant Software
17	13	Age of Empires	Microsoft
18	(Neu)	Heart of Darkness	Infogrames
19	(Neu)	Conflict: Freespace	Acclaim
20	(Neu)	Anstoss 2: Die Verlängerung	Ascaron

BESTSELLER KARSTADT

Rang	Vormonat	Titel	Hersteller
1	1	Commandos	Eidos Interactive
2	2	Anno 1602	Sunflowers
3	4	DSF Fußballmanager 98	Cendant Software
4	(Neu)	MechCommander	MicroProse
5	3	Frankreich 98	EA Sports
6	6	Autobahnraser	Davilex
7	7	StarCraft	Blizzard
8	(Neu)	Zu neuen Ufern (Add-on Anno 1602)	Leisuresoft
9	(Neu)	Final Fantasy VII	Eidos Interactive
10	(Neu)	Pirate's Isle (Add-on Anno 1602)	Up to Disc
11	(Neu)	Heart of Darkness	Infogrames
12	13	Age of Empires	Microsoft
13	12	Emergency	TopWare Interactive
14	11	Tomb Raider 2	Eidos Interactive
15	(Neu)	A. D. (Add-on 1602)	SAD Simon Verlag
16	16	Flugsimulator 98	Microsoft
17	(Neu)	Conflict: Freespace	Acclaim
18	8	Unreal	GT Interactive
19	(Neu)	C & C: Das Kombinat	Westwood
20	14	Grand Theft Auto	BMG Interactive

TOP20 HERSTELLER

Rang	Hersteller
1	Westwood Studios
2	TopWare
3	Electronic Arts
4	Microsoft
5	LucasArts
6	Eidos Interactive
7	Ascaron
8	Bullfrog
9	Cyan/Red Orb Entertainmen
10	Blue Byte
11	MicroProse
12	JoWood Entertainment
13	Mindscape
14	Ubi Soft
15	Acclaim
16	Blizzard
17	Kabel 1
18	Philips Media
19	Activision
20	NovaLogic

BESTSELLER GAMES 4U

Rang	Vormonat	Titel	Hersteller
1	2	Commandos	Eidos Interactive
2	1	Unreal	GT Interactive
3	(Neu)	MechCommander	MicroProse
4	7	Anno 1602	Sunflowers
5	4	Might & Magic 6	3DO
6	(Neu)	Tomb Raider Director's Cut	Eidos Interactive
7	(Neu)	Age of Empires	Microsoft
8	(Neu)	StarCraft	Blizzard
9	6	Grand Theft Auto	BMG Interactive
10	(Neu)	Incubation	Blue Byte

BESTSELLER JOYSOFT

Rang	Vormonat	Titel	Hersteller
1	(Neu)	Commandos	Eidos Interactive
2	1	Anno 1602	Sunflowers
3	(Neu)	Unreal	GT Interactive
4	(Neu)	Final Fantasy VII	Eidos Interactive
5	5	Might & Magic 6	3DO
6	(Neu)	Conflict: Freespace	Acclaim
7	2	StarCraft	Blizzard
8	(Neu)	Sierra Pro Pilot	Sierra
9	4	Forsaken	Acclaim
10	3	Frankreich 98	EA Sports

TOP10 LESERCHARTS

Rang	Vormonat	Titel/Hersteller
1	4	Commandos Eidos Interactive
2	1	Anno 1602 Sunflowers
3	(Neu)	Unreal GT Interactive
4	3	StarCraft Blizzard
5	2	Frankreich 98 EA Sports
6	(Neu)	Age of Empires Microsoft
7	5	Might & Magic 6 3DO
8	(Neu)	Final Fantasy VII Eidos Interactive
9	9	You Don't know Jack BMG Interactive
10	(Neu)	Conflict: Freespace Acclaim

BESTSELLER



Es interessiert uns natürlich, welche Spiele unseren Lesern am Herzen liegen, deshalb möchten wir Sie auch weiterhin dazu auffordern, uns Ihr momentanes Topspiel zu nennen. Notieren Sie Ihren Favoriten auf einer Postkarte und senden Sie diese an nachfolgende Adresse. Unter allen Einsendungen verlosen wir das aktuelle Spiel des Monats.

Computec Verlag • Redaktion PC Action • Kennwort: Lesercharts
Roonstr. 21 • 90429 Nürnberg

GEWINNER DER LETZTEN AUSGABE:

Fridtjof Kühn,
Berlin

erhält ein Dune 2000-Spiel (Tests des Monats 8/98)

DIE PC ACTION SPIELE-REFERENZEN

(in alphabetischer Reihenfolg

ADVENTURE

- Baphomets Fluch 2 ... Revolution
- Blade Runner ... Westwood
- Dark Earth ... Kalisto
- Little Big Adventure 2 ... Adeline
- The Curse Of Monkey Island ... LucasArts
- Zork: Großinquisitor ... Activision

WISIM

- Anno 1602 ... Sunflowers
- Anstoss 2 ... Ascaron
- Bundesliga Manager 97 ... Software 2000
- Die Siedler 2 ... Blue Byte
- Elisabeth I ... Ascaron
- Der Industriegigant ... JoWood

ACTION

- Conflict Freespace ... Volition
- Forsaken ... Probe
- Tomb Raider 2 ... Eidos Interactive
- Unreal ... Epic Megagames
- Virtual Fighter 2 ... Sega
- Wing Commander Prophecy ... Origin

STRATEGIE

- Age of Empires ... Microsoft
- Civilization 2 ... MicroProse
- Commandos ... Eidos Interactive
- Dungeon Keeper ... Bullfrog
- Incubation ... Blue Byte
- StarCraft ... Blizzard Entertainment

SIMULATION

- F-15 ... Electronic Arts
- F-22 Air Dominance Fighter ... Empire
- F-22 Raptor ... NovaLogic
- Flying Corps Gold ... Digital Integration
- Joint Strike Fighter ... Eidos Interactive
- Red Baron 2 ... Sierra

SPORT

- FIFA 98 ... Electronic Arts
- Frankreich 98 ... Electronic Arts
- Links LS 98 ... Access Software
- NHL 98 ... Electronic Arts
- NBA 98 ... Electronic Arts
- Triple Play 99 ... Electronic Arts

ROLLENSPIEL

- Diablo ... Blizzard Entertainment
- DSA 3 - Schatten über Riva ... Attic
- Fallout ... Interplay
- Lands Of Lore 2 ... Westwood
- Might And Magic 6 ... 3DO
- Ultima Underworld 2 ... Origin

RENNSPIEL

- CART Precision Racing ... Microsoft
- F1 Racing Simulation ... Ubi Soft
- Grand Prix 2 ... MicroProse
- Have a NICE Day ... Magic Bytes
- Int. Rally Champ ... Europress
- Moto Racer ... Electronic Arts

Betrachtungszeitraum: Okt 97 bis März 98 Quelle: Kaufhof Horten, eigene Auswertung

NSERENTENVERZEICHNIS PC ACTION 9/98

HIT-COUNTDOWN

ACTION			
Anachronox	Action Adventure	ION Storm	1 Quartal 99
Ares Rising	Weltraum Action	Imagine Studios	3 Quartal 98
Babylon 5	Weltraum-Action	Sierra	1 Quartal 99
Blade	Action Adventure	Gremlin	4 Quartal 98
Carmaggedon 2	Action Rennspiel	SCI	4 Quartal 98
Daikatana	3D Action	ION Storm	3 Quartal 98
Descent 3	3D Action	Outrage	4 Quartal 98
Drakan	Action Adventure	Surreal Software	Jan 99
Starsiege	Action	Sierra	3 Quartal 98
Earthworm Jim 3D	Jump&Run	VIS Interactive	Sep 98
Giants	3D-Action	Acclaim	4 Quartal 98
H E D Z	3D-Action	VIS Interactive	Sep 98
Half Life	Action	Sierra	Sep 98
Heavy Gear 2	Action	Activision	4 Quartal 98
Indiana Jones And The Infernal Machine	Action Adventure	Lucas Arts	Dez 98
Interstate 82	Action-Rennspiel	Activision	1 Quartal 99
Jurassic Park Trespasser	Action Strategie	Dreamworks	Okt 98
Max Payne	3D Action	3D Realms	1 Quartal 99
MechWarrior 3	Action	MicroProse	3 Quartal 98
Messiah	Action Adventure	Shiny Entertainment	4 Quartal 98
Outcast	Action Adventure	Infogrames	3 Quartal 98
Prax War	Action	Rebel Boat Rockers	Okt 98
Prince Of Persia 3D	Action-Adventure	Red Orb	Feb 99
Rayman 2	Jump&Run	Ubi Soft	Okt 98
Requiem	Action	3DO	Dez 98
Return Fire 2	3D-Action	MGM	3 Quartal 98
Shadow Man	Action Adventure	Acclaim	Dez 98
Sin	Action	Ritual Entertainment	Aug 98
Space Bunnies Must Die!	3D Action	Take 2	Sep 98
Star Trek Klingon Academy	Weltraum Action	Interplay	4 Quartal 98
Star Wars Rogue Squadron	3D-Action	LucasArts	3 Quartal 98
Star Trek Klingon Honor Guard	3D Action	MicroProse	4 Quartal 98
The Dark Project	Action-Adventure	Looking Glass	4 Quartal 98
Tomb Raider III	Action Adventure	Core Design	4 Quartal 98
Tonic Trouble	Action Adventure	Ubi Soft	Dez 98
Tomorrow Never Dies	3D-Action	MGM	4 Quartal 98
Turok 2	3D Action	Iguana	Sep 98
Uprising II	Action Strategie	3DO	Dez 98
Urban Assault	3D-Action	Terratools	Sep 98
X-COM Alliance	3D Action	MicroProse	3 Quartal 98
ADVENTURE			
Gabriel Knight 3	Adventure	Sierra	3 Quartal 98
Grim Fandango	Adventure	LucasArts	3 Quartal 98
Kings Quest 8: Mask Of Eternity	Adventure	Sierra	4 Quartal 98
Quest For Glory 5 Dragonfire	Adventure	Sierra	Sep 98
Simon The Sorcerer 3	Adventure	Adventure Soft	3 Quartal 98
Star Trek: Secret of Vulcan Fury	Adventure	Interplay	4 Quartal 98
RENNSPIEL			
Colin McRae Rally	Rennspiel	Codemasters	Sep 98
Grand Prix 500cc	Rennspiel	Ascaron	Sep 98
Moto Racer 2	Rennspiel	Delphine Software	Okt 98
Motocross Madness	Rennspiel	Microsoft	Aug 98
Need For Speed III	Rennspiel	Electronic Arts	Okt 98
Powerslide	Rennspiel	GT Interactive	4 Quartal 98
SBK Superbike World Championship	Rennspiel	Milestone	Sep 98
Sega Rally Championship 2	Rennspiel	Sega	Dez 98
V-Rally	Rennspiel	Infogrames	Dez 98
ROLLENSPIEL			
Baldurs Gate	Rollenspiel/Strategie	Interplay	Sep 98
Diablo 2	Rollenspiel, Action	Blizzard	1999
Fallout 2	Rollenspiel	Interplay	Okt 98
Lands Of Lore 3	Rollenspiel	Westwood Studios	Okt 98
Legenden der Magierkriege	Rollenspiel	Attic	Sep 98
Ultima Ascension	Rollenspiel	Origin	Dez 98
Wheel Of Time	3D Action Rollenspiel	Legend Entertainment	2 Quartal 99
Wizardry 8	Rollenspiel	Sir Tech	1 Quartal 99
SIMULATION			
Combat Flight Simulator	Kampfflugzeug-Sim	Microsoft	Dez 98
European Air War	Kampfflugzeug-Sim	MicroProse	Dez 98
F1 Racing Simulation 2	Rennsimulation	Ubi Soft	Nov 98
Falcon 4.0	Kampfflugzeug Sim	MicroProse	Dez 98
Fighter Legends Europe 1944	Kampfflugzeug Sim	Jane's	Okt 98
Grand Prix Legends	Rennsimulation	Papyrus	Aug 98
Nascar 3	Rennsimulation	Papyrus	4 Quartal 98
Pro Pinball 3	Flippersimulation	Empire	Nov 98
SPORT			
Knockout Kings	Box-Simulation	EA Sports	Okt 98
NBA Live 99	Basketball Simulation	EA Sports	Okt 98
NHL 99	Eishockey Simulation	EA Sports	Okt 98
NHL Powerplay 98	Eishockey-Simulation	Virgin	Sep 98
Tiger Woods 99	Golf Simulation	EA Sports	Sep 98
UEFA	Fußball Simulation	Ocean	Okt 98
STRATEGIE			
Age Of Empires 2	Echtzeit	Ensemble Studios	Mar 99
Age Of Empires - Expansion Pack	Echtzeit	Ensemble Studios	3 Quartal 98
Alpha Centauri	Rundenbasiert	Firaxis	Dez 98
Black & White	Echtzeit	Lionhead Studios	Nov 98
C&C 3 Tiberian Sun	Echtzeit	Westwood	Okt 98
Dark Reign 2	Echtzeit	Activision	3. Quartal 99
Dungeon Keeper 2	Echtzeit	Bullfrog	Dez 98
Force Commander	Echtzeit	LucasArts	Nov 98
Heroes Of Might And Magic III	Rundenbasiert	3DO	4 Quartal 98
Jagged Alliance 2	Rundenbasiert	Sir Tech	Okt 98
Populous 3: The Third Coming	Echtzeit	Bullfrog	Okt 98
Star Trek Birth Of The Federation	Rundenbasiert	MicroProse	Aug 98
Star Trek Starfleet Command	Echtzeit	Interplay	4 Quartal 98
StarCraft Expansion Pack	Echtzeit	Blizzard	Sep 98
Total Annihilation Kingdoms	Echtzeit	Cavedog	Dez 98
WIRTSCHAFTSSIMULATION			
Bundesliga Manager Win95	Wirtschaftssimulation	Software 2000	Aug 98
Der Industriegigant 2	Wirtschaftssimulation	JoWood	4. Quartal 98
Die Siedler 3	WiSim Strategie	Blue Byte	Okt 98
Hattrick! Wins	Wirtschaftssimulation	Ikarion	Okt 98
Pizza Syndikat	Wirtschaftssimulation	Software 2000	Okt 98
SimCity 3000	WiSim, Strategie	Maxis	Okt 98

HOTLINES

- **Acclaim**
  01 805 33 55 55 24 Stunden am Tag
- **Activision**
  0 18 05-22 51 55 (technischer Support)
  01 90-51 00 55 Mo-So 16^{00}-18^{00} (nicht an Feiertagen)
- **Art Department**
  02 34 9 32 05 50 Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
- **Ascaron**
  0 52 41-96 69 0 Mo-Fr 14^{00}-17^{00}
- **Attic**
  0 74 31-5 43 23 Mo-Fr 10^{00}-12^{00}, 13^{00}-18^{00}
- **Blue Byte**
  02 08-4 50 88 88 Mo-Do 15^{00}-19^{00}, Fr 15^{00}-19^{00}
- **BMG Interactive**
  01 80-530 45 25 Mo-Fr 10^{00}-17^{00}
- **Bomico**
  0 61 07-94 51 45 Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
- **Capstone**
  0 40-39 11 13 Mo-Do 18^{00}-20^{00}
- **Cryo Interactive**
  0 52 41-95 35 39 Mo-Fr 15^{00}-18^{00}, Sa, So 14^{00}-16^{00}
- **Disney Interactive**
  0 69-66 56 85 55 Mo-Fr 11^{00}-19^{00}
- **EF Multimedia**
  0 52 41-97 19 19 Mo-Fr 11^{00}-20^{00}
- **Egmont Interactive**
  0 18 05-25 83 83 Mo-Do 18^{00}-20^{00}
- **Eidos Interactive**
  0 18 05-22 31 24 Mo-Fr 11^{00}-13^{00}, 14^{00}-18^{00}
- **Electronic Arts**
  0 24 08-94 05 55 Mo-Fr 9^{00}-17^{00}
- **Funsoft**
  0 21 31-96 51 11 Mo, Mi, Fr 15^{00}-18^{00}
- **Greenwood Entertainment**
  02 34-9 32 05 55 Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
- **GT Interactive Deutschland GmbH**
  01 805-25 43 91 Mo-So 15^{00}-20^{00} (nicht an Feiertagen)
- **Hasbro**
  0 18 05-20 21 50 Mo-So 15^{00}-20^{00}
- **Ikarion Software**
  02 41-470 15 20 Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
- **Infogrames**
  02 21-4 54 31 06 Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
- **Konami**
  02 21-61 23 52 Mo-Fr 17^{00}-20^{00}
- **Magic Bytes**
  0 52 41-97 19 99 Mo-Fr 17^{00}-19^{00}
- **Max Design**
  00 43-3 68 72 41 47 Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
- **MicroProse**
  0 18 05-25 25 65 Mo-Fr 14^{00}-17^{00}
- **Mindscape**
  02 08-99 24 114 Mo, Mi, Fr 15^{00}-18^{00}
- **Navigo**
  0 89-324 66 222 Mo-Fr 13^{00}-18^{00}
- **NEO**
  00 43-16 07 40 80 Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
- **Nintendo**
  01 30-58 06 Mo-Fr 11^{00}-19^{00}
- **Philips Media**
  0 61 07-94 51 45 Mi, Fr 15^{00}-18^{00}
- **Psygnosis**
  018 05-21 44 33 Mo-Fr 9^{00}-19^{00}
- **Ravensburger Interactive**
  07 51-86 19 44 Mo-Do 16^{00}-19^{00}
- **Sega**
  0 40-2 27 09 61 Mo-Fr 10^{00}-18^{00}
- **Sierra Coktel Vision**
  0 61 03-99 40 40 Mo-Fr 9^{00}-19^{00}
- **Software 2000**
  01 90-57 20 00 Mo-Fr 14^{00}-19^{00}
- **Starbyte Software**
  02 34-68 04 94 Mo 16^{00}-18^{00}
- **TopWare**
  06 21-48 28 66 33 Mo-Fr 14^{00}-18^{00}
- **Ubi Soft**
  02 11-3 38 00 33 werktags 9^{00}-16^{00}
- **Viacom New Media**
  01 30 82 01 15 Mo-Fr 9^{00}-17^{00}
- **Virgin**
  0 40-39 11 13 Mo-Do 14^{00}-18^{00}
- **Warner Interactive**
  0 40-27 85 53 06 Di, Mi, Do 15^{00}-18^{00}

WARUM woanders MEHR bezahlen?

Tel. 09674-1279 Fax -1294
hotline news -8405

Okay Soft

Am Graben 2 92557 Weiding

eMail: Okaysoft@T-Online.de
HTTP://WWW.OKAYSOFT.DE

... und komplett im www http://www.Okaysoft.de

DANKE: Wir danken allen WÄCHTERN über GUT und BÖSE die ein wachsames Auge auf uns haben ...

CD Rom Spiele:

688i Hunter Killer	DV	75,90
Addiction Pinball	DV	48,90
Adidas Power Soccer 98	DV	73,90
Age of Empire	DV	84,90
Die neue Epoche	DV	26,90
german Offensive	DV	24,90
Age of Empires 2 *	DV	V
AH-64D Longbow 2	DV	72,90
Air Warrior 3	DV	73,90
Airline Flights 2	DV	56,90
Airline Simulator	DA	65,90
Airline Tycoon *	DV	72,90
Alien Intelligence *	DV	79,90
Anno 1602	DV	77,90
Die Eroberung	DV	27,90
Piraten Isle	DV	27,90
ultimate Add-On *	DV	26,90
Zu neuen Ufern *	DV	25,90
Strategie Buch		18,90
Anstoss 2	DV	69,90
Verlängerung	DV	28,90
Armored Fist 2 D	DV	71,90
Army Men	DA	73,90
Autobahn Raser	DV	53,90
Babylon 5 Guided Tour	DA	24,90
Baldurs Gate *	DV	79,90
Balls of Steel	DA	69,90
Baphomets Fluch 2	DV	71,90
Battletech Mechcom.	DV	67,90
Battletech Mechcom. *	EV	88,90
Battlespire *		73,90
Bing 2 *	DV	67,90
Billard Nights *	DA	67,90
Blade Runner	DV	84,90
Börsenfieber	DV	73,90
Bundesliga Man. 98 *	DV	79,90
C+C 2 Das Kombinat	DV	91,90
Gegenangriff	DV	29,90
Vergeltungsschlag	DV	27,90
C+C 3 Tiberian Sun *	DV	92,90
Caesar 3 *	DV	78,90
Caesar Gold Edition	DV	38,90
Carmageddon Max		
Pack "Fahr zur Hölle"	DV	49,90
Castr. Honda Superbike	DV	73,90
Champ.Man Allstar *		69,90
Civil War General 2	DV	64,90
Civilization 2 Classic Ed	DV	65,90
Close Combat 2 D	DV	85,90
Colin McRae Rally *	DV	74,90
Comanche 3.0 Gold *	DV	74,90
Commandos	DV	79,90
off. Taktikbuch		19,90
Conflict Freespace	DV	75,90
Corp Wars *	DV	63,90

Creatures 2 *	DV	76,90
Crime Killer *		74,90
Croc	DA	73,90
Cromagnon-Wege d. *	DV	72,90
Daikatana *	DV	78,90
Dark Omen	DV	74,90
Dark Reign Mis. Pack	DV	37,90
Days of Obivion	DA	65,90
Deadlock Shrine Wars	DV	73,90
Deathtrap Dungeon	DV	78,90
off. Spieleberater		14,90
Der Aufstieg	DV	27,90
D. Industriegigant Gold	DV	62,90
Der Planer Gold	DV	43,90
Destruction Derby 2	DV	26,90
Diablo	DA	52,90
Diablo Hellfire	DA	35,90
Diablo 2 *		V
Die by the Sword	DV	79,90
Die Siedler 2 Gold Edi	DV	54,90
Übersiedler Extrem	DV	73,90
Die Siedler 3 *	DV	69,90
Die Versuchung	DV	73,90
Dominion Storm ov *	DV	69,90
Dranyar *	DA	71,90
DSA 1-3 Nordland Tril.	DV	37,90
DSF Football 98	DV	46,90
DSF Fussballman. 98	DV	39,90
DSF Off Road	DV	46,90
DSF Ski Racing	DV	46,90
Dune 2000 *	DV	74,90
Dune 2000 *	EV	81,90
Dungeon Keeper Gold	DV	74,90
Deeper Dungeon		33,90
Extrem Dungeon		27,90
Dungeon Keeper 2 *		V
Earth 2140	DV	37,90
Eastern Front (Empire)	DV	75,90
Emergency	DV	59,90
F-15 Janes	DV	73,90
F-16 Agressor *	DV	73,90
F 22 ADF Red Sea Oper	DV	33,90
F1 Racing Simulation	DV	71,90
Falcon 4.0 *	DV	7?,90
Fallout	DV	72,90
Fifa 98 WM Qualifikat	DV	72,90
Fighter Squadron *		74,90
Final Fantasy VII	DV	79,90
Spieleberater		26,90
Flight Simulator 98	DV	105,90
Airport - Scenery Des.	DV	6?,90
Scenery Europa 1	DA	58,90
Scenery Europa 2	DA	59,90
Scenery Europa 3	DA	71,90
Flight Shop (BAO)	DA	75,90

Flight Unlimited 2	DV	78,90
Force Commander *		V
Formel 1 '97	DV	76,90
Forsaken	DV	75,90
Frankreich 98 / WM	DV	79,90
G-Police	DV	85,90
Game, Net & Match	DV	57,90
Gex 3D	DV	73,90
Grand Prix 500cc *		72,90
Grand Prix Legends *	DV	78,90
Grand Theft Auto	DV	61,90
H.E.D.Z. *	DV	73,90
Halflife *	DV	78,90
Halflife *	EV	81,90
Hannibal	DV	68,90
Handball 6	DA	72,90
Hattrick Wins *	DV	71,90
Heart of Darkness	DV	62,90
Heroes of Might + M. 2	DV	55,90
Hex Maker		33,90
Hexen engl.		49,90
Hexen 2 Mission		34,90
Hexplore	DV	71,90
Hugo 6	DV	61,90
I War	DV	74,90
iF A 18 E Carrier Str. *	DV	73,90
Incoming	DV	85,90
Incubation	DV	29,90
Incubation Mission	DV	33,90
Indiana Jones 5 Infern. *		V
Int. Football '98 *	DV	67,90
Interstate 76		35,90
Nitro Riders	DA	44,90
Jagged Alliance 2 *		V
Jazz Jackrabbit 2	DV	58,90
Jedi Knight	DA	79,90
Mysteries o.t. Sith	DA	37,90
Jedi Alliance	DV	25,90
Jet Fighter Fullburn *		39,90
John Sinclair	DV	72,90
Journeyman Project 3	DV	71,90
Judge Dredd Pinball	DA	31,90
KKND 2 Krossfire	DV	59,90
KKND Xtreme	DV	59,90
Lands of Lore 2	DV	73,90
Larry 1-6	DA	49,90
Larry's Casino *	DV	48,90
Liberation Day	DV	73,90
Links Kurs Kollektion 4	DV	57,90
Lode Runner 2 *		72,90
Lords of Magic	DV	66,90
Lords Royal Edition	DV	68,90
Lucky Luke	DV	32,90
Lula Invade		29,90
M1 Tank Platoon 2	DV	71,90

tOp tiTel

Sin *	75,90
Halflife *	78,90
Daikatana *	78,90
Dune 2000 *	74,90
Comanche 3 Gold *	74,90
Unreal uncut	79,90
- Developer Levels *	35,90
- Unreality *	24,90

Hardware Empfehlungen

Gravis Gamepad pro	55,00
Sidewinder Gamepad	69,90
Sidewinder- Force Feedback	2??,00
Sidewinder Precision Pro	125,00
Saitek PC-Dash	124,00
Flightboard für FS 98 + Pro Pilot	299,00
Diamond Monster 3D + Spiele	215,00
Diamond Monster II 12 MB ohne Spiele	499,00
Creative Labs 3D-Blaster 12MB	559,00
Orchid Righteous II 12 MB	599,00
Miro Highscore 2 12 MB	615,00
Maxi Gamer 3D 2 -12MB	499,00
CD - Rohlinge ab	2,70

LoW BudGet

Asse der Tiefe	42,90	Master of Orion 2	75,00
Battle Zone *	26,90	Need for Speed 2 spez.	32,90
[illegible]	[illegible]	Pandemonium 2	[illegible]
Carmageddon Fahr z.Hölle	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Civilization 2	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Cnc 2 Multiplayer *	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Dark Reign	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Extreme Assault	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Floyd	[illegible]	[illegible]	35,90
Heavy Gear	[illegible]	[illegible]	42,90
Hexen 2	[illegible]	[illegible]	25,00
Interstate 76	[illegible]	Wing Commander 4	37,90
Larry 7	30,90	Zork Großinquisitor	*24,90

PSX		N64	
Frankreich 98	83,90	Frankreich 98	115,90
Gran Turismo	85,90	Banjo Kazooie	84,90
Multiracing Set	29,90	Yoshis Story	87,90

Machines *		V
Magic Duel Planeswalk.	DV	71,90
Malkari *	DA	73,90
Mann. Weg d.schw. M. *		73,90
Manhattan *	DV	71,90
MAX 2	DV	75,90
Mayday *	DV	71,90
Mechwarrior 3 *	DA	V
Metro-Police *		V
MIA Missing in Action *	DA	69,90
Micro Machines V3	DA	68,90
Might + Magic 6	DV	71,90
Might + Magic Trilogy	DV	33,00
Monkey Island 3	DV	87,90
Monopoly Star Wars	DV	73,90
Monopoly WM-Edition	DV	72,90
Monster Truck Madn. 2	DV	88,90
Motorhead	DA	73,90
Mystery Islands *	DV	72,90
Myth Kreuzzug ins Ung.	DV	79,90
NBA 98	DV	72,90
Need for Speed 3 *	DV	76,90
Newman Haas Racing *	DV	75,90
NHL 98	DV	72,90
NICE 2 *	DV	72,90
Nightmare Creatures	EV	59,90
Outcast *		V
Outlaws	DV	72,50
Outwars	DV	85,90
Panzer Commander	DV	66,90
Panzer General 3D	DV	67,90
Pharao der Grab des	DV	72,90
Pizza Syndicate *	DV	71,90
POD Level Back to Hell	DV	22,90
Police Quest Swat 2 *	DV	66,90
Populous 3rd Coming *	DV	75,90
Prey *		V
Print Artist Junior	DV	36,90
Pro Pinb. Flipper Mania	DV	53,90
Prost Grand Prix '98	DV	62,90
Quad Damage	DV	24,90
Queen The Eye	DV	73,90
Quest for Glory 5 *	DV	78,90
Quest for Glory Coll.	DA	49,90
Railroad Tycoon 2 *		V
Rally Generation *	DV	73,90
Rash *	DV	86,90
Rebellion	DV	72,90
Recoil *		73,90
Red Baron 2	DV	65,90
Redneck Rides again	DA	69,90
Rent a Hero *	DV	72,90
Requiem *	DA	73,90
Ronin Rouge	EV	79,90
Riven (Myst 2)	DV	71,90

Riverworld *	DV	77,90
RoboRumble	DV	66,90
San Francisco Rush *	DV	74,90
Sensible Soccer		
World Cup 98	DV	78,90
Sentinel Returns *		81,90
Seven Kingdoms		
Ancient Adversaries	DV	6?,90
Shadow of the Empire	DA	72,90
Shanghai Dynasty	DV	44,90
Sierra Pro Pilot	DV	75,90
Silent Hunter Com. Ed	DV	72,90
Sim City 3000 *	DV	82,90
Sin *	DA	75,90
Sin *	EV	81,90
Soldiers at War	DV	66,90
Soldiers at War *	EV	V
Space Quest Collection	DA	49,90
Spearhead *	DV	73,90
Spec Ops Ranger Ass. *	DV	69,90
Star Trek Fleet Acad.	DV	75,90
Mission		34,90
Star Trek Generations	DV	39,90
Star Wars Force Commander *		V
Starcraft	DV	81,90
Brood War Blizzard *	DV	36,90
Game Day *		29,90
Insurrection *	DV	28,90
Scenarios	DV	26,90
Starship Titanic	DA	68,90
Street Fighter Alpha		61,90
Team Apache	DV	66,90
Test Drive 4	DV	72,90
Tex Murphy Overseer	DV	46,90
The Dig	DV	45,90
The House of the Dead	DA	67,90
Tides of War *		72,90
Tie Fighter	DV	34,90
Titanic ungel. Geheimnis	DV	38,90
TOCA Touring Car Ch.	DA	73,90
Tomb Raider 2	DV	78,90
Tomb Raider 2 AddOn	DV	23,90
Tomb Raider 3 *	DV	V
Tomb Raider Direct. Cut	DV	42,90
Tone Trouble *	DA	73,90
Tonka Notruf! *	DA	46,90
Total Annihilation	DV	75,90
Core Offensive	DV	37,90
Trespasser *		V
Turok	DV	75,90
Turok 2 Seeds of Evil *		V
Ubik	DV	72,90
UEFA Ch.League 96/97		24,90
Ultima 9 *		V
Ultima Collection	DV	73,90

Ultima Online		92,90
Unreal	EV	79,90
Developer Levels *		35,90
Level Editor *		35,90
Unreality *	DA	24,90
Unreal *	DV	77,90
Uprising	DV	71,90
Urban Assault *		V
V Rally *	DV	81,90
Vangers *	DA	73,90
War Games *	DV	76,90
Warlords 3	DV	71,90
Wartorn *		V
Windows 98 Update	DV	189,00
Wing Commander 5	DV	72,90
Wizardry 8 *		V
World League Soc. 98	DV	71,90
World Rally Fever	DV	25,00
Worldmanager 98 *		73,90
Worldwide Soccer	DV	39,90
Worms 2	DV	71,90
Wrecking Crew *	DA	75,90
X-Car *	DA	73,90
X Com Bundle	DV	65,90
X-Com Interceptor	DV	65,90
X Files The Game *	EV	76,90
X-Files unrestricted Ac	DA	45,90
X Wing vs. Tiefighter	DV	79,90
Balance of Power	DV	39,90
More Fights	DV	23,90
Xenocrazy	DV	73,90
You don't Know Jack	DV	60,90
Youngblood *	DA	80,90

SAMMLUNGEN

Alone Hallo 2	DV	35,90
Bundesliga Champ. Pack	DV	53,90
Best a Microprose Strat	DV	66,90
Best of Voodoo Comp.	DV	53,90
Game Box 2 50 Titel	DV	35,90
Gold Games 2	DV	39,90
Lucas Arts 3D Advent.	DV	52,90
Mega Pack 9	DV	68,90
Role Play Game Comp.	DA	58,90
Ultimate Strategy Archiv	DA	55,90

Hits für Kids

Abenteuer LEGO Insel	DV	52,90
ADDY Lernsoftware	DV	67,90
Arielle int. Abenteuer	DV	65,90
Asterix & Obelix	DV	32,90
Barbie Hörschule	DV	52,90
Blinky Bill 2	DV	27,90
Janosch Tiger & Bär	DV	35,90
Löwenzahn 2	DV	41,90
Rayman Lernsoftware	DV	39,90

Lösungshefte ab 9,90

KOMPLETTLISTE KOSTENLOS!

Mo.-Do. 8:00 - 18.00 Fr. 8-17.15 Sa. 9:00 - 13:00 Uhr SPATSCHICHT: Mittwochs bis 20:00 Uhr

* Vorbestellungen erwünscht: AUSGELIEFERT wird am TAG des Erscheinens. SCHNELLER GEHT'S NICHT ... NICHT MEHR

Irrtümer vorbehalten. Annahmeverweigerungen DM 20.-. Retouren müssen freigemacht werden! Kein Ladengeschäft
* Bei Drucklegung noch nicht lieferbar.

Stammkunden (nach der 3. Bestellung) werden gegen Rechnung beliefert. Versand erfolgt im Sicherheitskarton, auch bei Jewel Case

Service seit 1989

Preissenkung geben wir sofort weiter. Bei Preiserhöhung werden Sie informiert. Vorbestellungen ändern, bei uns kein Problem!

Vorauskasse o. Stammkunden	6,50
Nachnahme (+ 3,- Zzgeb.)	9,90
ab DM 250,- Lieferwert (Inland)	0,00
Auslandslieferungen	ab 14,00

MLC - Hard & Software

☎ 02841-94260

Fax: 02841-942623 oder 942615

Im Ring 29, 47445 Moers
Mo. - Fr.: 10.00 - 13.00 + 14.00 - 19.00
Sa.: 10.00 - 13.30 Uhr (Tel:02841-24949)
Händleranfragen erwünscht
Faxabruf: Angebote ab 20.00 Uhr unter 02841-178888
Internet: www.mlc-moers.de

AV-Cut Station

300 MHZ

Intel Pentium II 300MHz
AV Master
ATX Big-Tower
ASUS P2L97 Mainboard
128MB DIMM RAM
6.4GB FAST ATA Harddisk
32x CDROM
Diamond Viper 330 AGP
Adaptec 2940 U-SCSI
9 GByte Audio/Video Platte
Barracuda
Windows 95
Ulead Media Studio 5.0
1.44MB Floppy
Win95-Tastatur
PC-Maus

Finanzierung: 36 x 210,- DM

6299,-

PENTIUM II-300

300 MHZ

Intel Pentium II 300MHz
ATX Midi-Tower
ATX P2 Mainboard
64MB DIMM RAM
? GB FAST ATA Harddisk
32x CDROM
Trident 4MB Grafikkarte
1.44MB Floppy
Win95-Tastatur
PC-Maus

Finanzierung 24 x 70,- DM

1499,-

MMX FÜR garNIX

PR-233MMX

CPU IBM 6x86MX 233MHz
Midi-Tower
Mainboard mit 512KB Cache
32MB SD-RAM
3.2GB HD
24x CDROM
Trident 4MB Grafikkarte
1.44MB Floppy
Win95 Tastatur
High Resolution Maus

799,-

MMX FÜR NIX

PR-233MMX

AMD K6 CPU 233MHz MMX
Midi-Tower
Mainboard mit 512KB Cache
32MB SD-RAM
3.2GB HD
24x CDROM
Trident 4MB Grafikkarte
1.44MB Floppy
Win95 Tastatur
High Resolution Maus

879,-

MMX FÜR NIX

PR-300MMX

AMD K6 CPU 300MHz MMX
Midi-Tower
Mainboard 512KB Cache
32MB SD-RAM
3.2GB HD
24x CDROM
Trident 4MB Grafikkarte
1.44MB Floppy
Win95 Tastatur
High Resolution Maus

999,-

MONSTER 3DII

12MB RAM
Euro Retail Version
super schnelle 3Dfx Power

519,-

MIRO HIGHSCORE 3D 3DFX, 6MB, TV-OUT 219,-

MATROX PRODUKTIVA 8MB, AGP 149,-

3D Blaster Voodoo2 439,- mit 8MB inkl. Spiele

Bei uns sind alle Spiele Versandfrei !!!!!

NUR.....79,95

19" MONITOR BELINEA

0,26 mm Lochmaske
1600 x 1200 max. Auflösung
30-95 KHz horizontalfrequenz
50-150 Hz vertikalfreq.
ARASC OSD

999,-

15" Monitor Belinea nur 299,-

17" MONITOR TRUST

0,28 mm Lochmaske
1600 x 1200 max. Auflösung
30-69 KHz horizontalfreq.
55-100 Hz vertikalfreq.
ARASC OSD

539,-

Performer MMX Upgrade

Motherboard mit MMX Unterstützung und VX Chip Satz inkl. AMD K6 233MMX CPU damit auch Ihr PC die volle MMX Performance nutzt

Barpreis 279,-

24,-

Performer MMX Upgrade

Motherboard mit MMX Unterstützung und VX Chip Satz inkl. AMD K6 300MMX CPU damit auch Ihr PC die volle MMX Performance nutzt

Barpreis 499,-

44,-

Intel Pentium II Upgrade

Motherboard mit MMX Unterstützung und LX Chip Satz inkl. Intel Pentium II 300MHz CPU damit auch Ihr PC die volle MMX Performance nutzt

Barpreis 899,-

79,-

Intel-Pentium II Upgrade

Motherboard mit MMX Unterstützung und LX Chip Satz inkl. Intel Pentium II 400MHz CPU damit auch Ihr PC die volle MMX Performance nutzt

Barpreis 1829,-

85,-

AMIGA-FOREVER 2.0

AMIGA-Emulator für Ihren PC ab 133MHz inkl. Personal-Paint, WB-Dateien, Picasso 96 Treiber bis 256 Farben, Kick 1.0-3.0 Auf CDROM

99,-

CD Wizzard pro

Multinorm Chip

für Ihre Playstation Import Games.

39,95

Für Playstation

! PSX Umbau Aktion !

59,95

Finanzierung über unsere Partnerbank ab 12 Monaten ... Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Lieferung erfolgt laut unseren AGB's

LESER BRIEFE

LIEBLING LARA

Das Tomb-Raider-Poster war allererste Sahne. So was solltet Ihr öfter machen. [...] Die C&C 3-Verpackung wäre doch ein ideales Postermotiv? [...]

Patrick Terlisten, Dortmund

Als erstes möchte ich Euch für das Lara-Poster danken. Selten so was Geiles auf dem Klo hängen gehabt! Mehr davon! [...]

Tim Stutz per e-Mail

Vielen Dank, endlich wurde unser Wunsch nach einem Lara-Poster erhört! Es unterstreicht eine (mal wieder) gelungene Ausgabe. [...]

Marcus Landgraf per e-Mail

*[...] Dann kommen wir zu der Sache mit dem Poster. Die Tante, die da drauf ist, erinnert nicht im geringsten an L.C. Irgendwie find' ich es sowieso blöd, daß man versucht (!), L. zu imitieren, da L. sowieso nur eine (*wenn auch sehr schöne*) Fiktion ist und nur durch dieses Unreale und Unnahbare so interessant und kultig ist. Eine echte Lara kann es also nur digital geben, ansonsten wird der Kult zerstört! Ich wette, Alexy ist auf das uncoole Poster gekommen, da er im Auftakt des Heftes 7/98 den uncoolsten Anzug anhat (Trost: Die anderen sind nicht viel besser). Ansonsten ist die Idee mit dem Poster klasse! [...]*

Stefan Boesl per e-Mail

Nun habt Ihr es ja tatsächlich geschafft, Euch mit der neuesten PC-Action 8/98 dem Bravo-Niveau anzupassen. Glaubt Ihr tatsächlich, daß Eure Stammkundschaft jünger als 14 Jahre ist? Jaja, genau: Das Lara-Poster ist gemeint. Darf die Damenwelt nun auch ein Nacktposter von männlichen Gamehelden erwarten?

Helmut Eilt per e-Mail

PC ACTION Hoppala, da haben wir ja was angerichtet. Wegen des Lara Croft-Posters der vergangenen Ausgabe erreichte uns eine Flut von Leserbriefen. Danke für die Lobpreisungen, die wir wegen der enormen Menge gar nicht alle abdrucken können. Bei den kritischen Briefe geht das – es waren nämlich genau zwei. Stefan Boesl sei gesagt, daß er seine Wette verloren hat: Auf die uncoole Idee mit dem uncoolen Poster kam ein anderer uncooler Kollege und nicht der uncoole Alex. Zu der e-Mail von Helmut Eilt: Wir gehen einfach mal davon aus, daß sich auch ältere Computerspieler an unserem Extra erfreuen – schließlich wurde selbst der eine oder andere Redakteur dabei ertappt, wie er das kämpferische Fräulein an die Wand seines Büros tackerte. Außerdem kann's doch nicht sooooo schlimm gewesen sein, schließlich lag unser Gimmick umsonst, für null Mark extra, kostenlos und für lau bei. Im Zweifelsfall sind wir hinterlistig und nehmen die Bezeichnung „Bravo-Niveau" als Zeichen der Anerkennung (bravo! = trefflich!; ausgezeichnet! lt. Duden „Die sinn- und sachverwandten Wörter"). An alle, die noch immer nach Wandschmuck suchen: Vielleicht gibt's irgendwann mal wieder ein Poster.

UNSCHULDIG

[...] Woher bekommt Ihr die Spiele, die Ihr testet? Und wann kommen sie meistens in den Handel? Im PC-Action-Heft 7/98 z. B. stand bei dem Spiel „Commandos" in der Zeile Veröffentlichung „erhältlich". Doch ich warte jetzt schon seit zwei Wochen, und das Spiel ist immer noch nicht erhältlich. [...]

Robert Nowobilsky, Sinzheim

PC ACTION Wir flehen um Gnade und beteuern, daß wir nichts dafür können. Denn logischerweise bekommen wir meistens eine Testversion, wenn das Spiel noch gar nicht im Laden steht. In solchen Fällen müssen wir uns, was den Release-Termin betrifft, auf die Angaben der Hersteller verlassen. Dummerweise liegt zwischen Redaktionsschluß und Erscheinen des Heftes mindestens eine Woche, so daß es innerhalb dieser Zeit in Einzelfällen noch zu unvorhergesehenen Verschiebungen kommen kann. Kann sein, daß es im Fall von Commandos so war. Sorry dafür! Die Testmuster bekommen wir natürlich „liebenswürdigerweise" umsonst von den Herstellern gestellt.

FALLSTUDIE

Der Grund, warum ich auf dieser Schreibmaschine der Marke „Adler" schreibe, ist: Mein Computer ist abgestürzt – aus ca. zwei Metern! Mein werter Vater hat ihn (nach einem Win95-Absturz) – „leicht" wäre dabei untertrieben – demoliert. Jetzt muß ich mir wohl einen neuen anschaffen – mit Win98, versteht sich. [...] Könntet Ihr in die Spielewertung schreiben, ab wieviel Jahren das Spiel freigegeben ist? Wie wär's, wenn Ihr in der Wertung auch die Hintergrundstory und/oder die Spielatmosphäre in Prozent bewertet? Vergleicht doch die Grafik eines Spiels mit der eines Konkurrenten. Oder auch die Hintergrundstory!

Robby Mack, Niederkassel

PC ACTION Lieber Robby! Zunächst unser aller Mitgefühl. Aber so tragisch ein Absturz aus solch einer Höhe auch sein mag – sei doch froh! Endlich kannst Du Deinen Vater ruhigen Gewissens dazu nötigen, daß er Dir einen schnuckeligen, nigelnagelneuen PII 400 mit 128 MB RAM und zwei Voodoo²-Karten kauft! Vielleicht ist bei der Gelegenheit auch ein pompöser Plasma-Monitor drin? So ein Einkaufsbummel mit den Worten „Ja, wenn Du meinen alten Rechner nicht runtergeschmissen hättest..." ist doch besonders nett. Zu Deinen Fragen und Anregungen: Nicht schlecht! Wir lassen uns die Vorschläge mal durch unsere fünf Köpfe gehen. Dasselbe gilt für eine Anregung von Holger Sangel, der uns per e-Mail mitgeteilt hat, wir sollten bei Spielen mit Force Feedback-Support bewerten, wie gut und realitätsnah der Rüttel- und Schütteleffekt ausgefallen ist.

MORD & TOTSCHLAG

[...] Warum werden Spiele wie Quake 2, Duke Nukem 3D usw. wegen Gewaltverherrlichung [...] indiziert, während Age Of Empires nur so vor verblutenden und danach verwesenden Kriegern und Bauern, Löwen, Rehen und Elefanten strotzt? Das interessiert mich doch mal! Ist da etwa ein Unterschied, wenn man einzelne Feinde tötet oder [...] ganze Hundertschaften von Menschen abmetzelt? [...]

PC ACTION Vielleicht hättest Du diesbezüglich bei der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPjS) anfragen sollen (die kennt sich mit ihrer eigenen Arbeitsweise nämlich besser aus...). Ein bißchen können wir aber sicher weiterhelfen: Die von

BRIEFKASTEN

Es gibt spezielle Themen, die Sie bewegen? Sie haben Anregungen oder Kritik? Schreiben Sie uns doch einfach! Jede Zuschrift ist willkommen. Bitte fassen Sie sich aber kurz. Im Zweifelsfall erlauben wir es uns, Zuschriften zu kürzen oder gegebenenfalls in Auszügen zu veröffentlichen – leider ist der Platz auf den Leserbriefseiten nicht unbegrenzt. Unsere Adresse:

Computec Verlag, Redaktion PC Action/Leserbriefe, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg

Am schnellsten und einfachsten geht's natürlich, wenn Sie eine e-Mail an redaktion@pcaction.de schicken.

Ihre PC-Action-Redaktion

wenn man einzelne Feinde tötet oder [...] ganze Hundertschaften von Menschen abmetzelt? [...]

PC ACTION Vielleicht hättest Du diesbezüglich bei der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPjS) anfragen sollen (die kennt sich mit ihrer eigenen Arbeitsweise nämlich besser aus...). Ein bißchen können wir aber sicher weiterhelfen: Die von Dir genannten 3D-Shooter werden in der Ich-Perspektive gespielt, das ist ein wichtiger Unterschied! Damit fühlt sich der Spieler der digitalen Kunstwelt unweigerlich und unzweifelhaft näher. Wenn demnach die BPjS zu dem Schluß kommt, daß aus dem genannten Grund die Gewalt realistischer erscheint, ist dies sicher nicht von der Hand zu weisen.

BABYLONISCH

In Heft 5/98 steht, daß Herr Bigge „Borussia Dortmund den Bund fürs Leben versprochen hat". Jetzt möchte ich als Dortmunder Fan-Kollege wissen, wie es Herr Bigge denn mit den Stadionbesuchen hält (oder müßt Ihr etwa auch am Samstag um 15.30 Uhr „malochen"). [...] Da die PCA ja in Nürnberg beheimatet ist, würde ich gerne wissen, ob bei der Redaktion eine gewisse sprachliche Behinderung (Dialekt?) vorhanden ist... [...]

Steven H., Delmenhorst

PC ACTION Man glaubt es kaum, aber es gibt auch Samstage, an denen wir nicht „malochen" müssen. Herr Bigge darf dann freundlicherweise seiner zweiten Leidenschaft (nach der Arbeit) frönen. Zum Thema Dialekt: Ja, der ist teilweise geburtstechnisch vorhanden. Da wir jedoch nicht nur des Fränkischen, sondern auch des Deutschen mächtig sind (glauben wir zumindest), können wir z. B. selbst den fremdartigen Niedersachsen ganz hervorragend folgen. Von einer Sprachbehinderung dürfte demnach keinesfalls die Rede sein.

SPASS MUSS SEIN

Ihr fordert die Leser in der letzten Ausgabe (8/98) auf, Euch zu schreiben, ob sie Humor in der Leserbrief-Rubrik für richtig halten. Und ob es in der Leserbrief-Rubrik demnächst zu einem bestimmten Thema Diskussionen geben soll. Ich finde, daß der Humor einfach mit zu den Leserbriefen gehört, da dies das Ganze ein wenig auflockert und die Leserbrief-Rubrik dadurch eine lockere Atmos-phäre erhält. [...] 2. Ich fände es sehr gut, wenn man einfach eine der zwei Seiten für ein bestimmtes Thema nutzt, das Ihr vorschlagt. Dieses Thema sollte allerdings nicht zu lange (ungefähr drei bis vier Ausgaben lang) besprochen werden. [...]

David Kugelmann per e-Mail

[...] Zum Leserbrief von Thomas Jäger (8/98): Ich finde, daß der Klamauk in den Antworten der Leserbriefe bleiben sollte. Das macht wenigstens Fun beim Lesen dieser Rubrik. In den früheren Ausgaben wurde auch das Layout der PCA angesprochen. Dies sollte aber unverändert bleiben, weil die Aufmachung meiner Meinung nach nicht mehr zu toppen ist. Zum Leserbrief von Andreas Fonferek (8/98): Das mit der Diskussionsrunde ist Blödsinn! Die PCA ist eine PC-Spielezeitschrift und kein Chatforum! [...]

Thorsten Kroke per e-Mail

PC ACTION „Ein bißchen Spaß muß sein", trällerte bereits vor vielen Jahren unser aller bester Freund Roberto Blanco, und genau derselben Meinung sind unsere Leser, wie die vielen Einsendungen beweisen – zwei davon haben wir exemplarisch abgedruckt. Wir werden also auch künftig nicht wie ein Fachblatt des Vereins „Wir bleiben ernst e.V." mit unseren Lesern kommunizieren. Aber keine Panik: Wir wollen uns darüber hinaus bemühen, nicht nur zu blödeln, sondern auch so umfassend wie möglich zu informieren. Nach wie vor wenig begeistert sind wir von der Überlegung, irgendwelche Diskussionsthemen vorzuschlagen. Wirkt doch irgendwie so gezwungen. So ungemütlich. So unfamiliär. So diktatorisch. Stoff für einen Meinungsaustausch liefern die Briefe unserer Leser schließlich von selbst. So wollen wir's in Zukunft halten. So soll es sein...

RADTOUR

Seit langer Zeit warte ich darauf, daß einer der großen Spielehersteller auf die Idee kommt, ein Radrennsportspiel zu entwerfen, bei dem man in die Rolle des Teamleiters schlüpft. Bei dem derzeitigen Radsport-Boom ist es eine unentdeckte Marktlücke. Ich hoffe, daß die Spielehersteller meine Worte erhören und sie in die Tat umsetzen, denn ich bin sicherlich nicht der einzige Radrennsportfan, der auf so ein Spiel wartet.

Andreas Müller per e-Mail

PC ACTION Die Sportspielfraktion in der Redaktion wäre einem Radrennsportspiel ebenfalls nicht abgeneigt. Zumindest fraglich ist allerdings, ob z. B. ein Mann wie Jan „stramme Wade" Ullrich alleine so viele Massen mobilisieren kann, daß halb Deutschland in den nächsten Laden radelt, um sich „Tour de France '99" zu holen. Außerdem hat sich in der Vergangenheit ab und zu ein weiteres Problem gezeigt: Wenn ein Entwickler z. B. heute damit beginnt, ein Spiel zu einer plötzlich boomenden Rand-sportart zu entwickeln, ist es bis zum Release (oft Jahre später) bereits mega-out, weil die zugehörigen Kultfiguren vielleicht schon in Rente gegangen sind...

SCHWARZES LOCH

Mit Begeisterung lese ich Ihre Zeitschrift schon seit zwei Jahren. [...] Allerdings weist sie einige Mängel im Bereich Spieletips auf. Mit Freuden nahm ich die Ankündigung einer Komplettlösung für TopWares Strategiespiel Emergency in Ausgabe 7/98 auf. Jedoch mußte ich nach dem Kauf und mehrmaligem Durchblättern der neuen Ausgabe (8/98) feststellen, daß die dringend benötigte Komplettlösung vermutlich von einem schwarzen Loch der x-ten Spieletips zu StarCraft geschluckt worden war. Ich hoffe, daß es einen triftigen Grund für das Fehlen der angekündigten Tips gibt. Ansonsten habe ich umsonst vier Wochen gewartet, um zu erfahren, daß ich vergebens zum Kiosk gelaufen bin und (dies betrifft nur den Spieletips-Teil) mein wertvolles Taschengeld zum Fenster hinausgeschmissen habe.

Achim Dossing, Herzogenrath

HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

Könntet Ihr nicht alle neuen Einheiten, Patches und Maps meines Lieblingsspiels Total Annihilation aus dem Internet auf die nächste CD tun?

PC ACTION Was uns vom Hersteller genehmigt wird, findet Ihr sicher immer wieder auf unserer CD. Im Fall von TA ist das in der Vergangenheit bereits geschehen. Seit die Entwickler am zweiten Teil rumbasteln, gibt es leider keine neuen Einheiten mehr. Wir wollen aber noch einmal erwähnen: Zu Problemen kann es bei anderen Daten kommen, z. B. bei Fußballmanagern. Für solche Spiele existieren häufig von Privatpersonen gepflegte, jeweils aktualisierte Datenbestände, die wir nicht auf die CD packen können, weil dem Lizenzrechte entgegenstehen.

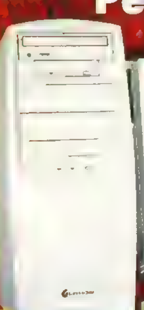
Was haltet Ihr davon, Internetseiten von Lesern komplett auf die Cover-CD zu brennen?

PC ACTION Wir können leider keine Internetseiten komplett auf der Cover-CD veröffentlichen, da wir für den Inhalt mitverantwortlich wären. Der Inhalt müßte von uns auf das genaueste geprüft werden, was sehr zeitaufwendig ist. Allerdings bieten wir nach wie vor die Möglichkeit an, Links zu solchen Homepages auf unserer Cover-CD zu veröffentlichen.

MAXIMUM FUN Gewinnspiel

Hauptgewinn: Mega-Rechner mit INTEL® Pentium® II 400

- Voodoo² Grafikkarte
- 56 600 Baud-Modem
- DVD ROM II-Laufwerk
- Superdisk-Laufwerk (120 MB)
- 128 MB SDRAM
- 8,4 GB-Festplatte
- Soundblaster PCI 64 V
- Boston Acoustics-Lautsprecher
- Gateway 17 Zoll-Monitor
- Vollversion Windows98





2. Preis:

1 INTEL® Express 3D Graphics Card

3.–100. Preis:

Je 1 MAXIMUM FUN Add-On-Paket

mit einer Top-Add-On-CD

(Umtausch ist nicht möglich)



PREISFRAGEN:

1. Wie heißt Intels derzeit schnellster Home-PC-Prozessor am Markt?

....

2. Welche CD-ROM-Reihe präsentiert Add-On-Levels zu Topspielen?

....

3. Zu welchem Spiel wünschen Sie sich neue Levels, um noch mehr Spielspaß zu haben?

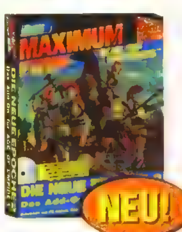
....

Die Antworten schreiben Sie auf eine ausreichend frankierte Postkarte und senden diese bis spätestens 2. September 1998 an den

Computec Verlag,
Kennwort „Maximum Fun",
Roonstr. 21, 90429 Nürnberg


COMPUTEC Verlag
MAXIMUM
FUN...
Add-On-Levels, Karten und
Utilities zu Top-PC-Spielen
für noch mehr Spielspaß!

„Die neue Epoche 2"
für Age of Empires



Vier komplett neue Kampagnen; 22 professionell konzipierte Mehrspielerkarten für das Spiel mit mehreren menschlichen oder computergesteuerten Gegnern.

Preis: DM 29,95

„Mächte der Finsternis"
für Dungeon Keeper



20 neue Mehrspielerkarten gegen menschliche oder computergesteuerte Gegner sowie 30 neue Einzelspielerkarten. Inkl. Updates und Patches

Preis: DM 34,95

„Mega Flight Pack"
für MSF ´98



25 neue Flugzeuge bis ins Detail den Originalen nachempfunden. 15 Adventures, viele Sounddateien, über 20 Szenarien. Außerdem viele Updates, Patches. .

Preis: DM 29,95

„Die neue Epoche"
für Age of Empires



4 neue Kampagnen, anhand von Geschichtsbüchern recherchiert; mit realem Hintergrund aus der Vergangenheit dieser Völker, inkl. genauer Levelbeschreibung.

Preis: DM 29,95

... und der Spaß geht weiter!!!

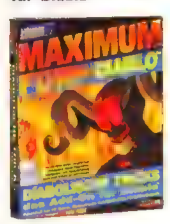
„Krieg der Planeten"
für Dark Colony



Mit 60 brandneuen Multiplayer-Karten, die komfortabel über ein Menüprogramm anwählbar sind, unterteilt nach Kartengröße, Spieleranzahl, Spielfelduntergrund!

Preis: DM 34,95

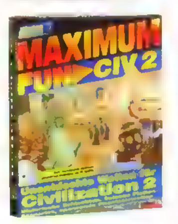
„Diabolische Tricks"
für Diablo



Mit über 230 vorgefertigten Charakteren, 5 genialen Cheat-Programmen, über 20 Savegames (inkl. aller Unique-Items) und der Diablo-Komplettlösung

Preis: DM 29,95

„Unentdeckte Welten"
für Civilization 2



Über 50 neue Szenarios zu dem MicroProse-Hit. Zu jedem Szenario (historisch oder fiktiv) gibt es technische Infos und eine Kurzbeschreibung.

Preis: DM 29,95

„Die Besiedlung"
für Siedler 2



Mit 100 neuen Szenarios! Über ein komfortables Menu können alle Levels installiert werden. Außerdem mit ausführlichem Workshop und Tips & Tricks.

Preis: DM 29,95

Jetzt erhältlich bei Ihrem Software-Fachhändler!



Grafik-Treff

Matrox G200

Mittlerweile erreichte die Hardware-Redaktion ein Direct3D-Wrapper für die G200-Platinen von Matrox, der die Befehle von OpenGL-Spielen einfach in D3D umrechnet. Während das visuelle Resultat durchaus überzeugen kann, sind die Frameraten erwartungsgemäß noch niedriger als beispielsweise beim Voodoo². Mittelschwerer Wermutstropfen für aktuelle G200-Benutzer: Ohne DirectX in der Version 6 (voraussichtlicher Erscheinungstermin: Anfang August) ist der Wrapper leider nicht zu gebrauchen. Bis die endgültigen OpenGL-Treiber erscheinen, werden wohl noch einige Wochen ins Grafik-Land gehen. Mit dem Erscheinen von DirectX6 sind Performancesteigerungen beim G200 zu erwarten, weshalb in der nächsten Ausgabe ein Nachtest durchgeführt wird.

Info: Matrox, 089-614474-0 (www.matrox.com)

Virtuelle Brillen

Wicked3D nimmt einen verheißungsvollen Anlauf, etwas Schwung in die darbende Spezies der Virtual Reality-Brillen zu bringen. Das Brillensystem von H3D liegt dabei als Bundle optional der Voodoo²-basierenden Beschleunigerkarte bei, die im August auf den Grafikmarkt kommt (siehe Test). Für knapp 200,- Mark Aufpreis erhält der Käufer ein leichtgewichtiges Nasenfahrrad, das bei vielen 3D-Spielen erstaunliche dreidimensionale Erlebnisse garantiert. Ein Konverter sowie eine Infrarot-Gegenstelle zerlegen die Normal-Ansicht am Monitor in zwei Bilder, so daß jedes brillenbewaffnete Auge abwechselnd eines davon zu sehen bekommt. Die dadurch entstehende räumliche Tiefenwirkung hat einen Nachteil: Da jedem Auge ein eigenes Bild serviert wird, teilen diese sich die eingestellte Bildwiederholfrequenz. Geht man hier unter 120 Hz (60 Hz für jedes Auge), fangen unweigerlich Flimmer-Einlagen an. Ein guter Monitor ist also erste Voraussetzung für sinnvolle 3D-Genüsse. Weitere Brillen für Multiplayer-Abende sind für einen geringen Aufpreis erhältlich.

Info: Metabyte, 0241-4704116 (www.wicked3d.com), H3D (www.h3d.media.com)

Sound-Check

TerraTec Base 2 PCI

Mit integriertem Wavetable-Sound kommt nun die für knapp 100,- Mark angesetzte PCI-Version der TerraTec Einsteiger-Soundkarte auf den Markt. Wer mit 1 MB Wavetable-Speicher klanglich nicht glücklich ist, kann sie mit WaveBlaster-Modulen zusätzlich aufrüsten. Ein 3 MB Sample-Set kann durch Software emuliert werden. Im DOS-Modus werden Sound-Standards wie General Midi, Soundblaster und Soundblaster Pro unterstützt. Im Betrieb unter Windows zeigt die Base 2 PCI sich DirectSound und DirectSound 3D gegenüber kompatibel. Das umfangreiche Softwarepaket beinhaltet neben Treibern für Windows 95/98 und Windows NT 4.0 diverse Anwenderprogramme. Wie bei PCI-Soundkarten üblich, läuft auch die Base 2 erst ab einem P200 MMX mit möglichst 32 MB RAM vernünftig.

Info: TerraTec, 02157-81790 (www.terratec.de)



TerraTec erleichtert den Einstieg in die PCI-Soundwelt mit der preisgünstigen Base 2.

SPL Stereo Vitalizer Jack

Die überwiegend im Studio- oder Rundfunkbereich eingesetzten Vitalizer-Effekt-Geräte von SPL haben nun auch den Weg in den Heim-Entertainment-Bereich gefunden. Mit dem Vitalizer Jack findet der Akustik-interessierte Spieler und Heim-Musiker für knapp 400,- Mark ein entsprechendes Upgrade für seinen PC. Dabei wird das Klang-Paket zwischen Soundkarte und Lautsprecher geklemmt, um alternativ die Wiedergabe oder Aufnahme von Soundeinlagen mit entsprechenden Effekten aufzumöbeln. Neben einer wesentlich klareren Wiedergabe von Hochtönen ermöglicht der Vitalizer auch das Verstärken von Bässen oder die Verbreiterung der Stereobasis. Die letztere Funktion sorgt für eine wesentlich bessere räumliche Beschallung bei Spielen mit 3D-Soundeffekten wie Incoming oder Forsaken. Voraussetzung für ernsthaften Spielespaß sind qualitativ annehmbare Boxen.

Info: SPL, 02163-9834-0 (www.spl-electronics.com)



SPL bietet mit dem Vitalizer Jack eine Hardware-Lösung zur besseren akustischen Darstellung von Spielen.

Grafische Ankündigungen

Elsa hat offiziell verkündet, der Riva-Chipsatz-Familie treu zu bleiben und ein Board auf Basis des TNT auf den Markt zu bringen. Als Veröffentlichungstermin der Erazor II gibt Elsa den Spätherbst an, der Preis soll bei ca. 400,- Mark liegen. Nach Meldungen wird darüber hinaus der Voodoo Banshee von 3Dfx in die Produktlinie integriert. Hercules will seine Grafikkarten-Bastion im Oktober um die Dynamite TNT verstärken. Mit einem 250 MHz RAMDAC und 16 MB Speicher ist die Platine zu allen 3D-Schandtaten bereit und soll auch unter OpenGL sehr gute Leistungen bringen. Von miroMEDIA kommt die Newsmeldung, daß eine neue Grafikkarte auf Banshee-Basis ab September erhältlich ist. Die miroHISCORE Pro verfügt in der Grundfassung über 8 MByte RAM und wird knapp 300,- Mark kosten. Auch Anubis Electronic steigt auf die Banshee-Bahn und kündigt die Typhoon 3D Max Pro an. Ab Mitte September soll der neue Voodoo-Beschleuniger die Leiterbahnen der PCs unsicher machen. Über die RAM-Gestaltung (8/16 MB, SDRAM oder SGRAM) ist noch keine endgültige Entscheidung gefallen, der Preis wird je nach Ausstattung zwischen 350,- und 379,- Mark liegen.

Info: Elsa, 0241-6065412 (www.elsa.de), Hercules, 089-89890573 (www.hercules.com), miroMEDIA, 01805-225450 (www.miro.de), Anubis, 06897-908825 (www.anubis.co.uk)

Der Banshee von 3Dfx wird ab Herbst bei vielen Grafikkarten-Herstellern im Programm stehen.

FACTS: PERMEDIA 3

Der Grafikchip-Entwickler 3Dlabs hat die dritte Generation seiner Permedia-Prozessoren-Reihe angekündigt. Schon Ende des Jahres soll der Permedia 3 der Konkurrenz das Fürchten lehren. Die Datenblätter versprechen eine 3D-Performance, die ungefähr dem Sechsfachen des Vorgängers entspricht. Außerdem sind das Echtfarben-Rendering, die hervorragenden Features (unter anderem Bump Mapping in einem Rechenzyklus) sowie das Textur-Management hervorzuheben. Mit dessen Hilfe sind sowohl die PCI- als auch die AGP-Varianten in der Lage, die Texturen optimal zwischen lokalem Grafik- und Systemspeicher zu verteilen.

Merkmal	Features
Chiptyp	Kombinierter 2D/3D- Chipsatz
Bautyp	AGP, PCI
AGP-Modi	2X-Modus mit DIME, SBA
Externe Datenbusbreite	128 Bit
RAMDAC	270 MHz
Grafik-RAM	4-16 MB SGRAM/SDRAM
3D-Architektur	Fließkomma-Setup, 32 Bit Farbtiefe, 32 Bit Z-Buffer
3D-Schnittstellen	Direct3D, OpenGL
3D-Features	Bump Mapping, Anti-Aliasing
Pixelfüllrate (Theorie)	250 MPixel/s
Polygondurchsatz (Theorie)	8 Mil. Polygone/s
Verfügbarkeit	Ende 1998
Info	3DLabs, www.3dlabs.com

Controller-Mix

Neue SideWinder-Software

Die Game Device Software für die SideWinder-Controllerserie von Microsoft geht in die dritte Runde. Mit der Version 3.0, die vorerst nur als englische Variante vorliegt (siehe Heft-CD), werden unter anderem die für den Herbst angekündigten Freestyle Pro sowie das Force Feedback Wheel eingebaut. Neue Features beinhalten beispielsweise die individuelle Programmierung der SideWinder Coolie-Hats. Bisher konnte der Benutzer diesen leider nicht separat Aktionen zuordnen. Für die neuen Zöglinge aus der SideWinder-Familie stehen spezielle Einstellmöglichkeiten wie Lenk-Sensitivitäten zur Auswahl. Außerdem wurde das komplette Benutzer-Interface einer optischen General-Überholung unterzogen und erstrahlt nun in neuem Glanz. Mit der Version 2.0 erstellte Spiele-Profile können dabei problemlos übernommen werden. Eine komplett deutsche Variante erscheint in den nächsten Wochen und wird selbstverständlich auf der nächsten Heft-CD zu finden sein.

Info: Microsoft, www.microsoft.com/sidewinder

Die jeweiligen Buttons lassen sich [illegible]

Das Bild zeigt es: Mit der neuen [illegible] Freestyle Pro integriert.



Mit der neuen SideWinder-Software von Microsoft wird der Programmier-Komfort nochmals deutlich verbessert.

3D-COMEBACK

Der Name S3 galt lange Zeit als Synonym für die mittlerweile wenig berauschenden Virge-Chipsätze. Nachdem der Chip-Entwickler reichlich Marktanteile verloren hat, steht nun mit dem Savage3D eine ernsthafte Großoffensive ins Platinen-Haus.

Die dargebotenen Transparenzeffekte gehören mit zum Feinsten, was die [illegible]

Im Echtfarben-[illegible] schön anzusehen aber langsam.

Da die letzte Chip-Entwicklung von S3 (Trio 3D) in der spielerelevanten 3D-Abteilung erschreckend schwach auf der Rechenbrust war, gab eigentlich kaum ein Tester noch einen Pfifferling für den einstigen Prozessor-Riesen. Umso erstaunlicher präsentierten sich deshalb die Datenblätter des Savage3D, die kurz nach der CeBIT im Internet auftauchten. Nach dem ersten praktischen Eindruck auf der E3 in Atlanta mußte der Beschleunigerbolide nun im hausinternen Härtetest beweisen.

Grundsatzfragen

Wie der Banshee von 3Dfx ist der Savage3D ein vielseitiges Arbeitstier. Er beherrscht neben alltäglichen 2D-Aufgaben auch Multimedia-Funktionen und selbstverständlich hochwertige 3D-Einsätze. Die hohe Qualität in 2D wird von einem 250 MHz RAMDAC und einem 125 MHz schnellen SDRAM-Speicher begünstigt. Bei Bildwiederholfrequenzen bis zu 160 Hz dürfen Benutzer von höchst ergonomischen Erlebnissen träumen. Für Spieler dürften das reichhaltige 3D-Qualitätspaket sowie die hervorragende Rendermaschinerie für Direct3D- und OpenGL-Games von gesteigertem Interesse sein. Das trilineare Textur-Filtern beherrscht der Savage dabei in einem Rechenzyklus. Laut S3 sorgt die Texturenkompression darüber hinaus für einen optimalen Datentransport zwischen Haupt- und lokalem Grafik-Speicher. Als krönendes Sahnehäubchen jongliert der Chip auch mit zukunftssicheren Spezial-Effekten wie Bump Mapping (für realistische Oberflächenstrukturen) oder Environment Mapping (Spiegelungen der Umgebung auf ein Objekt).

[illegible] gang stellt [illegible] en auf [illegible]

Savage-Gefolgsleute

Als erster Grafikkarten-Schrauber hat Hercules (089-89890573) zum neuen S3-Geschöpf Farbtiefe bekannt. Bei der Terminator Beast geht der Platinen-Profi keine Speicherkompromisse ein: Mit 8 MB SGRAM ist die Rendermaschine optimal ausgerüstet. Preislich gesehen will Hercules unter der 400,- Mark-Schallmauer landen. STB (089-42080) springt ebenfalls in die Savage-Bresche und benennt sein Platinenwerk Nitro 3200. Ausstattungsseitig sind 8 MB SDRAM sowie ein TV-Ausgang geplant. Auch Diamond (08151-266330) stimmt in den Chor der allgemeinen S3-Begeisterung ein. S3 gab inzwischen bekannt, die 3DNow!-Technologie des AMD K6-2 treiberseitig zu unterstützen.

Benchmark-Brisanz

Das Referenzboard war mit 8 MB Grafikspeicher ausgestattet und lief mit 100 MHz Taktrate – die finale Version soll dann noch einen Zahn zulegen und 125 MHz schnell sein. Mit den verfügbaren Alpha-Treibern stellte sich so mancher Benchmark auf unserem Pentium II-300-System (Windows 98) noch bockig. Immerhin konnten Turok, Jedi Knight, Incoming und Redline Racer durchgecheckt werden. Die Erkenntnis: Ein Riva 128 ZX oder Intel740 hat definitiv keine Chance, im Qualitäts- oder Geschwindigkeitsbereich mithalten zu können. Sogar der G200 von Matrox dürfte ins Schwitzen kommen, da dieser vor allem in 800x600 und auf schnelleren Rechnern im Vergleich an Performance verliert. Wie das Rennen zwischen Savage3D und Voodoo Banshee ausgeht, ist dagegen noch offen. Für den S3-Kandidaten sprechen die bessere Ausstattung mit 3D-Features und die volle AGP-Unterstützung. Die 3Dfx-Entwicklung Banshee wird dagegen in 2D neue Maßstäbe setzen und zur hauseigenen Schnittstelle Glide kompatibel sein.

Thilo Bayer

S3 SAVAGE3D

Merkmale	Features
...hiptyp	2D/3D-Kombichip
Bauform	AGP
Grafik-Speicher	2, 4, 8 MB
...-Schnittstellen	Direct3D, OpenGL
...fügbarkeit	September
...rauss. Kartenpreise	350,- bis 450,- Mark
...formation im Internet	www.s3.com
...rken des Chips	Hohe Zahl 3D-Features Texturenkompression
...wächen des Chips	Keine eigene 3D-Schnittstelle
Benchmarks	
...coming 640x480	75 Bilder/Sekunde
...coming 800x600	50 Bilder/Sekunde
...coming 1.024x768	32 Bilder/Sekunde
...rok 640x480	83 Bilder/Sekunde
...rok 800x600	79 Bilder/Sekunde
[illegible]	59 Bilder/Sekunde

ROLLSPLITT

Neben dem lang ersehnten Grafikkarten-Showdown hat der Spieleherbst auch zahlreiche rüttelfreudige Eingabegeräte im Handgepäck. Zwei Kraft-Kandidaten sollen an dieser Stelle vorab etwas ausführlicher vorgestellt werden: Das handliche RattleSnake von InterAct/Jöllenbeck sowie der Premium-Steuermann von Microsoft.

Ende August wird InterAct/Jöllenbeck (04287-125113, interact-europe.de) anläßlich der CeBIT Home in Hannover das verheißungsvolle RattleSnake präsentieren. Als mehrfach aufgebohrte Variante des in Ausgabe 2/98 getesteten UltraRacers hat das filigrane Handwerkszeug einiges an Spielspaß zu bieten. Neben sieben frei programmierbaren Funktionsknöpfen setzt der Force Feedback-Controller durch den Beschleunigungs-Abzug sowie die ergonomisch geschnitzte Drehscheibe Design-Akzente. Sowohl der Gas-/Bremshebel als auch der Steuerpuck arbeiten dabei analog bzw. proportional und können deshalb sehr genau das Ausmaß bestimmen, mit dem der Spieler beschleunigen oder in eine Richtung steuern will. Schnittstellenseitig basiert der innovative Renn-Assistent auf i-force 2.0 und ist damit auch zu allen neueren DirectX-Spielen mit FF-Verschönerung kompatibel.



Der Gas- [illegible] bel ist [illegible] te [illegible]

Zocker-Reptil

Die Verbindung zwischen RattleSnake und Spiele-Kiste wird über die serielle Schnittstelle hergestellt. Auf diese Weise werden die Force Feedback-Daten vom Spiel an die Motoren übertragen, die dann das Mini-Lenkrad zu Rütteleinlagen bekehren. Um den Steuer-Komfort zu erhöhen, kann per Software sogar die Empfindlichkeit des Lenker-Ausschlages eingestellt werden. Was die Zusammenarbeit mit Spielen angeht, ist der Controllert durch die Bauform für Motorrad-Titel der Marke Motocross Madness oder Redline Racer geradezu prädestiniert. Bei Fun-Rennspielen wie Need for Speed 2 SE oder Monster Truck Madness ist ebenfalls Wackelspaß garantiert. Der angepeilte Preis von knapp 100,- Mark dürfte auch weniger betuchte Spieler mit FF-Ambitionen überzeugen.

Auftakt-Rennen

Der Einstieg von Microsoft (0180-5251199, www.microsoft.com) in die exklusive Lenkrad-Welt wird gleich in einer FF-aufgemotzten Variante erfolgen. Nachdem die Hardware-Redaktion schon in PCA 7/98 (S. 184) eine Vorschau auf den Rüttel-Kandidaten präsentierte, konnten wir uns nun exklusiv von der praktischen Fahrtüchtigkeit des Wheels überzeugen. Anders als die erste erhaltliche FF-Lenksäule von SC&T (Test auf S. 182) stellt der Microsoft-Zögling ein edles Stück Designerkunst dar. Durch den kompakt gehaltenen Lenker-Aufbau kommt der Controller mit einer zentralen Befestigungsschraube aus, die von einem genialen Arretierungs-Mechanismus unterstützt wird. Es gibt kaum ein anderes Lenk-Instrument, das derart bombensicher auf den Spiele-Schreibtisch zementiert wird. Ähnliches gilt für die Pedalblöcke. Trotz des sterilen Hartplastik-Looks bieten sie einen sehr guten Halt auf heiligem Spieleboden und sind erfreulich knackig gefedert.



Der Lenker-Aufbau ist [illegible]

Asphalt-Kitzel

Da der Wackel-Steuermann von Microsoft direkt auf der DirectX-Schnittstelle aufsetzt, ist er auch zu jedem entsprechenden Spiel FF-kompatibel. Wir schnallten uns kräftig an und flitzten mit dem Wheel durch den Asphaltdschungel von FF-Referenzspielen wie MT Madness 2 oder NSF 2 SE. Obwohl die Effekte ursprünglich für einen Joystick mit zwei Achsen programmiert wurden, machten die Wackelelemente auch auf dem einachsigen Lenker unglaublichen Spaß. Je nach Einstellung am Wheel oder im Spiel reichte die Bandbreite an Zusatzeffekten vom dezenten Vernehmen gepflegter Wackler bis hin zum erdbebenähnlichen Erzittern des Wheels. Trotz allem ließ sich der Controller bequem und verschleißfrei bedienen und hinterließ auch performanceseitig einen guten Eindruck. Das FF Wheel sollte spätestens im Oktober die Starterlaubnis erhalten und wird zusammen mit Vollversionen von Cart Precision Racing sowie MT Madness 2 (jeweils mit modifizierten FF-Effekten) ca. 370,- Mark kosten.

Thilo Bayer



[illegible] zwar nicht sch[illegible] hervorragen[illegible] eigenen S[illegible] bedienen[illegible]

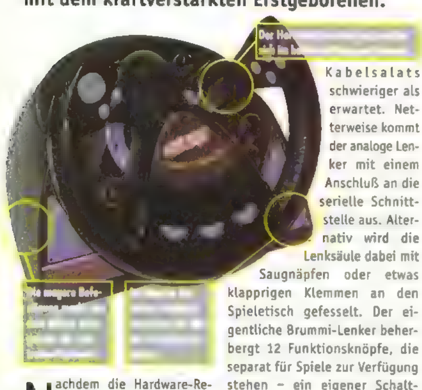


MTV HOME. DEIN NEUES ZUHAUSE. MIT NEWS, DISKUSSIONEN UND BILDERN AUS DEN WOHNUNGEN DER HOME-USER. ALLES LIVE - ALLES DIREKT.



BODY BUILDING

Mit dem Ultimate Per4mer FF Wheel von SC&T erreichte uns ein erster Vorbote der bevorstehenden FF-Lenkerwelle. Angesichts der schon bald folgenden Konkurrenzgeräte wagten wir eine ausführliche Spazierfahrt mit dem kraftverstärkten Erstgeborenen.



Nachdem die Hardware-Redaktion schon mit dem kraftlosen Spiele-Chauffeur von SC&T durch kurvenreiche Fahrerlandschaften gebrettert ist, hat sich Pearl (0180-55582) dazu entschlossen, den Kraft-Kollegen auf dem deutschen Markt anzubieten.

Startvorbereitungen

Das Aufstellen der Gerätschaften gestaltete sich angesichts des Kabelsalats schwieriger als erwartet. Netterweise kommt der analoge Lenker mit einem Anschluß an die serielle Schnittstelle aus. Alternativ wird die Lenksäule dabei mit Saugnäpfen oder etwas klapprigen Klemmen an den Spieletisch gefesselt. Der eigentliche Brummi-Lenker beherbergt 12 Funktionsknöpfe, die separat für Spiele zur Verfügung stehen – ein eigener Schaltknüppel fehlt leider. Die erfreulich stabil gebauten Pedale finden besonders auf einem Teppich-Untergrund guten Halt. Nach dem problemlosen Aufspielen der Treiber ist das Trimm-Dich-Gerät einsatzbereit.

Wackelspiel

Die Anzahl an FF-verstärkten Rennspielen wächst stetig an und umfaßt mittlerweile einige echte Rüttelperlen. Kompatibilitätshürden gibt es durch die Existenz zweier FF-Protokolle: i-force von Immersion (aktuelle Version: 2.0) sowie DirectX/DirectInput von Microsoft (V. 5.2). Jedes FF-Gerät hat sich auf ein bestimmtes Protokoll festgelegt: Während das Test-Opfer auf i-force basiert, werden die FF-Lenker von Microsoft und Saitek die DirectX-Variante benutzen. Mittlerweile herrscht immerhin darüber Einigkeit, daß Spiele mit FF-Effekten der Marke DirectX auch i-force-basierende Controller zum Rütteln bringen. Ältere Spiele mit direktem i-force-Support lassen jedoch keine FF-Effekte auf DirectX-Drückebergern zu.

Durchtrainiert

Die ersten Runden fuhr die Pilotencrew mit den im Karton verstauten Vollversionen von Sega (Daytona USA Deluxe, Rallye Championship). Während das erstgenannte magere Rüttelerlebnisse bietet und selbst auf einem P II-300 bei jedem Effekt kurz ruckelt, überzeugen die FF-Einlagen bei der Rallye-Variante schon eher. Der nächste Renn-Kandidat war Cart Precision Racing: Das Wheel lief auf Anhieb problemlos und übertrug recht artige Bizeps-Übungen an den Testfahrer. MT Madness 2 war hingegen ein richtiger Knaller, da die eher in den USA beliebten Fahrzeuge mit einem Wackel-Wheel erst richtig Bretterspaß machen. Auch Need For Speed 2 Special Edition sorgte für reichlich Fahrerspaß und ersetzte nach halbstündigem Einsatz den Gang zur Muckibude.

Licht und Schatten

Spätestens bei Spielen mit kräftigen Rütteleinlagen macht sich die wenig berauschende Verankerung des Wheels bemerkbar. In Renn-Spielen ohne FF fällt darüber hinaus die fehlende automatische Mittelstellung negativ auf. Das bei manchen Renn-Titeln festgestellte Ruckel-Ungemach könnte durch Patches beseitigt werden. Insgesamt kommt durch das FF-Element frischer Wind in speziell angepaßte Fun-Rennspiele. Der Preis für das SC&T-Gerät liegt seit Anfang August bei knapp 400,- Mark und ist deshalb nicht nur Sparstrumpf-Millionären vorbehalten. Vorsichtige Schumi-Gemüter sollten in ihrer Vorfreude einen Gang runterschalten und den Herbst abwarten. Weitere Infos gibt es bei Pearl (www.pearl.de), SC&T (www.platinumsound.com) sowie Immersion (www.force-feedback.com).

Thilo Bayer



FF-RENNSPIELE

Folgende Rennsimulationen sind unter anderem durch Wackel-Effekte kräftig aufgebohrt:

Spiel	Hersteller	Anmerkung
Andretti Racing	EA	Direktes FF
Cart Precision Racing	Microsoft	Direktes FF
Castrol Honda	Intense	Patch
F1 Racing Sim.	Ubi Soft	Patch
Interstate '76	Activision	Direktes FF
MT Madness 2	Microsoft	Direktes FF
MotoCross Madness	Microsoft	Direktes FF
Need For Speed 2 SE	EA	Direktes FF
POD	Ubi Soft	Patch
Redline Racer	Ubi Soft	Direktes FF
Ultimate Race Pro	MicroProse	Direktes FF

Stärken:	Gute Pedale Neues Fahrgefühl
Schwächen:	Spiele-Performance Design-Mängel
Ausstattung:	gut
Software:	befriedigend
Technik:	befriedigend
Gesamturteil:	befriedigend

TEXTUREN-TRIEBWERKE

Nach der direkten Integration von AGP in Windows 98 wird es Zeit, eine Bestandsaufnahme des vielgepriesenen Grafik-Ports durchzuführen. Sind AGP-Grafikkarten wirklich der Heilsbringer für aufwendig texturierte Spiele? Oder ist die AGP-Technik vielmehr ein weiterer Marketing-Hype der Marke MMX?

Mysterien ranken sich um die unter anderem von Intel aus der Taufe gehobene Hochgeschwindigkeits-Schnittstelle AGP (Accelerated Graphics Port). So mancher PC-Händler preist Rechner mit AGP-Platinen als das einzig wahre Wundermittel für die Spiele-Performance an. Auch auf Leserseite scheint reichlich Verwirrung zu herrschen. Die ernsthaft gemeinte Frage, ob eine Matrox Millennium II in der AGP-Ausführung nun alle anderen Beschleuniger im 3D-Spiele-Alltag abhängen würde, läßt die Abgründe über den AGP-Informationsstand erahnen. Aus diesem Grunde widmet sich die Hardware-Redaktion im Monat August ausführlich dieser brandaktuellen Thematik. Neben der grauen AGP-Theorie haben wir uns auch intensiv mit den praktischen Spiele-Möglichkeiten beschäftigt.

AGP für Einsteiger

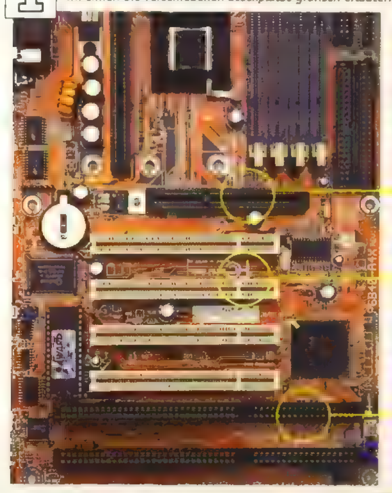
Der AGP ist ganz allgemein eine neue Datenleitung zwischen Grafikkarte und Hauptspeicher, die wesentlich schnellere Verbindungen als auf dem konventionellen PCI-Bus ermöglicht. In erster Linie zeigt sich dieser Daten-Highway durch einen völlig neuen Steckplatz auf dem Motherboard (siehe Abbildung). Normgemäß gibt es dabei pro Hauptplatine nur einen derartigen Sockel. Um in den Genuß von AGP zu kommen, sind also sowohl ein Motherboard mit entsprechendem Steckplatz als auch eine Grafikkarte in AGP-Bauform notwendig. Eine PCI-Beschleuniger-Platine paßt definitiv nicht in einen AGP-Slot.

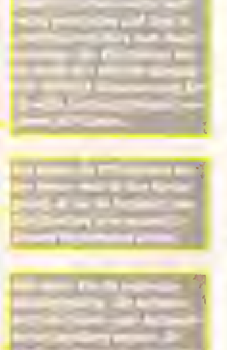
AGP für Aufsteiger

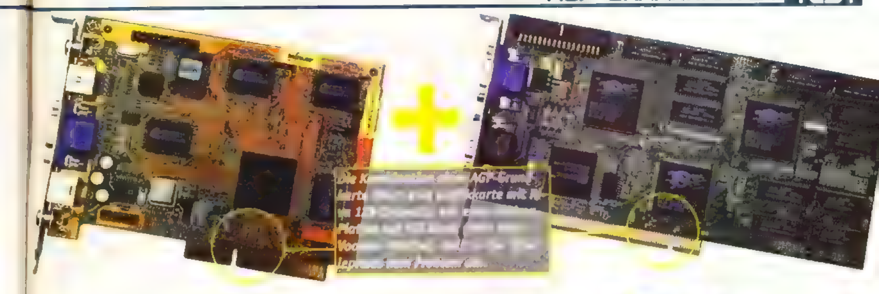
Die theoretischen Vorzüge der flotten Grafikdaten-Schnittstelle umfassen zwei zentrale Punkte: die Geschwindigkeit beim Datendurchsatz sowie die Fähigkeit zur Auslagerung von Texturen im Hauptspeicher. Während der erste Vorteil softwareunabhängig greift, muß der zweite Pluspunkt von der jeweiligen Anwendung unterstützt werden. AGP-Karten können dabei auf eine exklusive Verbindungsleitung zurückgreifen, die sie sich mit keiner anderen Steckkarte teilen müssen. Eine normale PCI-Grafikkarte muß unter anderem mit Festplatte, PCI-Netzwerkkarte und PCI-Soundkarte konkurrieren. Wenn gleichzeitig Grafik-, Sound- und Netzwerkdaten über den PCI-Bus geschaufelt werden, ist die theoretisch maximale Bandbreite von 133 MByte/s irgendwann ausgeschöpft. Eine AGP-Platine mit 1X-Standard kann hier immerhin auf 266 MByte/s zurückgreifen, um das Motherboard anzusteuern. Im 2X-Modus können pro Signal sogar zwei Datenpakete verschickt werden. Der zweite grundlegende Vorteil von AGP betrifft die Nut-

STECKPLATZ-KUNDE

Am Beispiel eines BX-Motherboards für Pentium II-Prozessoren der neuesten Generation wollen wir Ihnen die verschiedenen Steckplätze grafisch erläutern.







zung des System-Hauptspeichers als Lagerstätte für Texturen. Sofern ein Grafik-Adapter diese Fähigkeit besitzt, muß sie den platineneigenen (knappen) Speicher nicht für das Bereithalten von Texturen verwenden.

AGP und Grafikchips

Der Begriff AGP umfaßt in seiner aktuellen Fassung eine Vielzahl von Einzelkomponenten. Wenn eine Grafikkarte mit dem Schmankerl AGP wirbt, so verbergen sich je nach Grafikchipsatz unterschiedliche Fähigkeiten dahinter. Für den Spieler ist es dabei vorerst egal, ob ein Chip über das Sideband Addressing eine weitere Leitung für Kommandos zum Mainboard besitzt. Wichtiger sind hingegen die beiden grundlegenden AGP-Komponenten (Übertragungsbandbreite und Texturenauslagerung). Der Rendition V2200 (Hercules Thriller 3D) entspricht hierbei dem AGP 1X-Standard, ist aber nicht in der Lage, Texturen im Hauptspeicher auszulagern. Der ursprüngliche Riva 128 (Diamond Viper V330) ist ebenfalls nur AGP 1X-kompatibel, verfügt aber auch in der PCI-Variante von Haus aus über ein interessantes Texturen-Management. Je nach Einstellungssache kann der Chip (wie auch der ZX-Kollege) bis zu 10 MB des Hauptspeichers für sich abzweigen, um dort Texturen zwischenzulagern. Der Riva 128 ZX (STB Velocity 128) beherrscht im Gegensatz zu seinem kleinen Bruder den 2X-Modus, verfügt sonst aber über keine erweiterten AGP-Funktionen.



G-Police erlaubt AGP-Karten, bis zu 14 MB Texturen zu verwenden. Das Ergebnis: mehr Grafikdetails und Filmchen auf Leinwänden.

PCI VERSUS AGP

Die technischen Daten der Daten-Autobahnen im schnellen Überblick. Man sieht deutlich, daß der theoretische Durchsatz der AGP-Leitung deutlich über der PCI-Variante liegt.

Merkmal	PCI	AGP 1X	AGP 2X
Taktfrequenz	33 MHz	66 MHz	66 MHz
Bandbreite	32 Bit (4 Byte)	32 Bit (4 Byte)	2x32 Bit (8 Byte)
Daten-Bandbreite	133 MByte/s	266 MByte/s	528 MByte/s

AGP FRAGEN-KATALOG



Frage: Profitieren Spiele automatisch von AGP?

Antwort: Ja und Nein. Spiele können zwar automatisch vom höheren Datendurchsatz auf der AGP-Schiene profitieren, das Auslagern von Texturen im Hauptspeicher muß aber in das Spiel hineinprogrammiert werden.

Frage: Haben alle Grafik-Chips die gleichen AGP-Fähigkeiten?

Antwort: Nein. Die Chip-Entwickler sind im Gegensatz zu den Motherboard-Anbietern nicht gezwungen, alle AGP-Features auch zu unterstützen. Erst zukünftige Grafik-Prozessoren werden die volle AGP-Leistung bringen.

Frage: Kann ich eine AGP-Karte mit einer Add-on-Platine in PCI-Bauform (z. B. Voodoo[1]) kombinieren?

Antwort: Ja. Das Durchschleifen des 2D-Signals durch die Zusatzkarte verläuft unabhängig von der AGP-Schnittstelle.

Konkurrenzsituation

Den Intel740 gibt es mittlerweile ebenfalls in beiden Bauform-Ausführungen. Während die AGP-Fassung sämtliche Features abdeckt und von fast allen Grafikkarten-Herstellern bevorzugt wird, ist nun auch der erste PCI-Kollege von Datapath/Real3D am Markt. Mit einer enormen Menge an lokalem Textur-RAM will man dabei die fehlende Auslagerungsfähigkeit wettmachen. Eine AGP-Karte der Marke Voodoo[2] (miro HISCORE[2]) sucht man in Deutschland noch vergebens. Erst der Voodoo Banshee wird eine generelle AGP-Integration aufweisen können, wobei der Umfang bisher leider noch nicht endgültig feststeht. Ansonsten werden alle neueren Grafik-Chips (Matrox G200, PowerVR SG, Number Nine Revolution 4, Permedia 3, S3 Savage3D) die momentan maximale AGP-Power in sich vereinen.

AGP-Voraussetzungen

Um endgültig auf dem Texturen-Highway durchstarten zu können, sind sowohl auf Sockel 7- als auch auf Slot 1-Rechnern umfangreiche Vorarbeiten durchzuführen (siehe Extrakasten). Neben einem entsprechenden Motherboard plus Grafikkarte ist auch die Betriebssystemseite nicht zu vergessen. Nur wer Windows 98 auf seinem Rechner Unterschlupf gewährt, ist fein raus aus der AGP-Sache. Mit dem Treiber „vgart.vxd" (liegt der Grafikkarte bei) kann der AGP-Betrieb aufgenommen werden. Bei Win95 kann der Katzenjammer je nach Versionsnummer unter Umständen groß sein (siehe Win98-Special in Ausgabe 8/98, S. 187). Während Win95 A (also die ursprüngliche Verkaufsvariante) kein AGP zuläßt, muß Win95 B mit der Datei „usbsupp.exe" erst auf



Schaltet der Anwender im Optionsmenü von Monster Truck Madness 2 auf AGP-Puffer um, werden detailliertere Texturen verwendet. Diese Option steht aber auch einer Voodoo²-Karte zur Verfügung.



Bei Redline Racer werden die Textur-Möglichkeiten des AGP für schönere Animationen bei Wasserfällen und Meereswellen verwendet. Davon merkt man während des rasanten Rennens aber wenig.

AGP getrimmt werden (Download: www.keydata-pc.com/drivers. htm). Erst Win95 C verlangt lediglich ein korrekt installiertes DirectX 5 sowie den erwähnten AGP-Treiber.

Haken und Ösen

Der Haken für den Kunden besteht darin, daß weder Win95 B noch C jemals separat verkauft wurden – sie durften nur in Zusammenhang mit einem neuen Rechner den Besitzer wechseln. Der Grundgedanke von AGP ist dabei, daß der Nutzer lediglich das entsprechende Spiel startet und ohne aufwendige Einstellungen die optischen Schmankerl genießen kann. In der Realität sorgen jedoch einige Ungereimtheiten für Spielehürden. So müssen beispielsweise manche Sockel 7-AGP-Boards der ersten Generation durch ein Bios-Update erst zum 2X-Modus bekehrt werden. Außerdem kann jeder User im Motherboard-BIOS unter der Rubrik „AGP Aperture Size" die Größe des AGP-Speichers manuell festlegen, was gerade nach einem RAM-Ausbau wichtig ist.

AGP-Praxistests

Bei den anstehenden praktischen Übungen interessierte uns der direkte Performance-Vergleich zwischen der jeweiligen Grafikkarte in PCI- und AGP-Ausführung. Zu diesem Zweck schraubten wir Platinen mit dem Rendition V2200, dem Riva 128 ZX sowie dem i740 in den Testrechner (einem Pentium II mit 300 MHz und 128 MB RAM). Als Benchmarks dienten traditionelle Spiele ohne expliziten AGP-Support (Turok, Forsaken, Q2 OpenGL) sowie die neuesten Vertreter der Texturen-Kunst (Incoming, Redline Racer, G-Police). Während bei den erstgenannten Titeln lediglich der erhöhte Grafikdaten-Durchsatz der AGP-Schiene zum Tragen kommen kann, lassen sich bei der zweiten Spiele-Kategorie zusätzlich Qualitäts-Gegenüberstellungen durchführen.

Praktische Erkenntnisse

Was die eigentliche Spiele-Geschwindigkeit angeht, so zeigen sich beim direkten Vergleich zwischen PCI- und AGP-Variante wenig meßbare Unterschiede. Spiele wie Turok oder Forsaken profitieren kaum vom höheren Daten-Durchsatz der AGP-Schnittstelle. Falls ein Spiel beispielsweise auf einer geringen Zahl von Polygonen

AGP UND SOCKEL 7

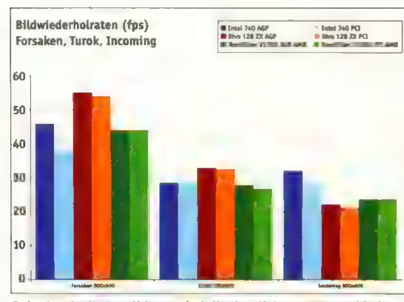
Durch den K6-2 von AMD ist der Sockel 7 wieder mehr ins Gespräch gekommen. So ganz astrein verläuft die Zusammenarbeit gängiger AGP-Karten mit den üblichen Motherboard-Chipsätzen aber nicht. Während beispielsweise ein Riva 128 ZX anstandslos die Zusammenarbeit aufnimmt, sind Kandidaten wie der Intel740 oder der G200 etwas anspruchsvoller. Erst die neueren Boards sowie die aktuellsten AGP-Treiber von der Homepage des Motherboard-Chip-Entwicklers erlauben eine vernünftige Zusammenarbeit. Der VP3-Chip von VIA (AGP, 66 MHz Bustakt) ist beispielsweise nicht in der Lage, mit dem Intel740 zusammenzuarbeiten. Der G200 ist nur dann lauffähig, wenn die neueste AGP-Treiberversion verwendet wird. Erst die neueste VIA-Schöpfung (MVP3) soll auch mit dem Intel-Grafikchip harmonieren.

AGP-CHECKLISTE

Sofern Sie Ihren Rechner um eine AGP-Grafikkarte bereichern wollen, sollten Sie folgende Checkliste studieren. Mit ihrer Hilfe sollten Sie eventuell auftauchende Probleme in den Griff bekommen.

Merkmal	*Voraussetzungen*
Grafikkarte	*Platine mit voller AGP-Funktionalität wählen*
AGP-Motherboard	*Eventuell BIOS-Update*
	Sockel 7: neuester AGP-Treiber
	AGP-Speicher im BIOS
Windows 95	*Win95 B + usbsupp.exe*
	Alternativ: Win95 C, DirectX 5, Vgart.vxd
Windows 98	*Vgart.vxd*

Das PCI-Testmuster mit Intel740-Chipsatz von Real3D verfügt über mächtige 8 MB Bild- und 16 MB Textur-Speicher. Kleinere Treiberprobleme schmälern jedoch die Renderleistung.



Beim Intel 740-Kandidaten sind die deutlichsten Unterschiede erkennbar, da die PCI-Variante noch einige Treiberschwierigkeiten hat. Ansonsten sind die Abweichungen kaum sicht- oder meßbar.

Bildwiederholraten (fps)
Redline Racer, Battle Zone, G-Police

Auch die reinrassigen AGP-Benchmarks zeigen keine auffällige Abweichungen. Die Qualitätsabteilung ist beim i740 und Riva 128 ZX fast identisch, da die gleichen Texturengrößen verwendet werden.

bzw. Texturen basiert, so sind die Anforderungen an den Grafikdaten-Transport entsprechend gering, und der PCI-Bus reicht völlig aus. Außerdem bringt der schnellste Übertragungspfad herzlich wenig, wenn die CPU gar nicht mit dem Berechnen von Polygondaten nachkommt. Schließlich kann ein Bustakt von 66 MHz überhaupt nicht gewährleisten, daß eine AGP 2X-Karte mit voller Bandbreite auf den Hauptspeicher zugreift. Erst High-End-Systeme mit vollem 100 MHz Bustakt sind hierzu theoretisch in der Lage.

Ansichtssache

Es ist schon ernüchternd, daß man Direct3D-Spiele mit AGP-Support geradezu mit der Lupe suchen muß – unter OpenGL oder anderen Grafik-Schnittstellen läuft vorerst sowieso nichts. Die bisher erhältlichen sechs AGP-Titel nutzen das Tapezieren der Spielelandschaft mit monströsen Texturen nicht gerade üppig aus. Wir testeten die Spiele auf einer Matrox Millennium G200 und einer Voodoo²-Karte mit 12 MB, um eventuelle optische Unterschiede ausfindig zu machen. Am beeindruckendsten ist dabei noch die OEM-Version von Tonic Trouble, das der Mystique G200 beiliegt (jedoch im Moment nicht auf einer Voodoo² läuft). Mit bis zu 17 MB an Texturen nutzt dieser Genre-Mix geradezu optimal die brachliegende Technik aus. Gut gefallen hat uns auch die neue BattleZone-Version, die mit dicken Texturen verschönert wurde. Eine Voodoo²-Karte verrichtet hierbei aber genau die gleichen Dienste, da die verwendeten Spiele-Tapeten in den lokalen Texturspeicher passen. Auch bei G-Police konnten wir keine offensichtlichen Unterschiede feststellen, obwohl die G200 14 MB und die Voodoo² 7 MB Texturen verwendete. In der AGP-Version waren lediglich mehr animierte Video-Leinwände zu sehen. Während bei Monster Truck Madness 2 und Redline Racer immerhin einige grafische Spielereien in der AGP-Ausführung auffielen, zeigten sich bei Incoming auch beim näheren Hinschauen kaum Unterschiede.

Thilo Bayer

Tonic Trouble darf sich im Moment getrost die Grafik-Krone unter den AGP-Spielen aufsetzen. Leider ist das Spiel bisher nur als Vorabversion im Bundle mit einer Grafikkarte erhältlich.

FAZIT: AGP

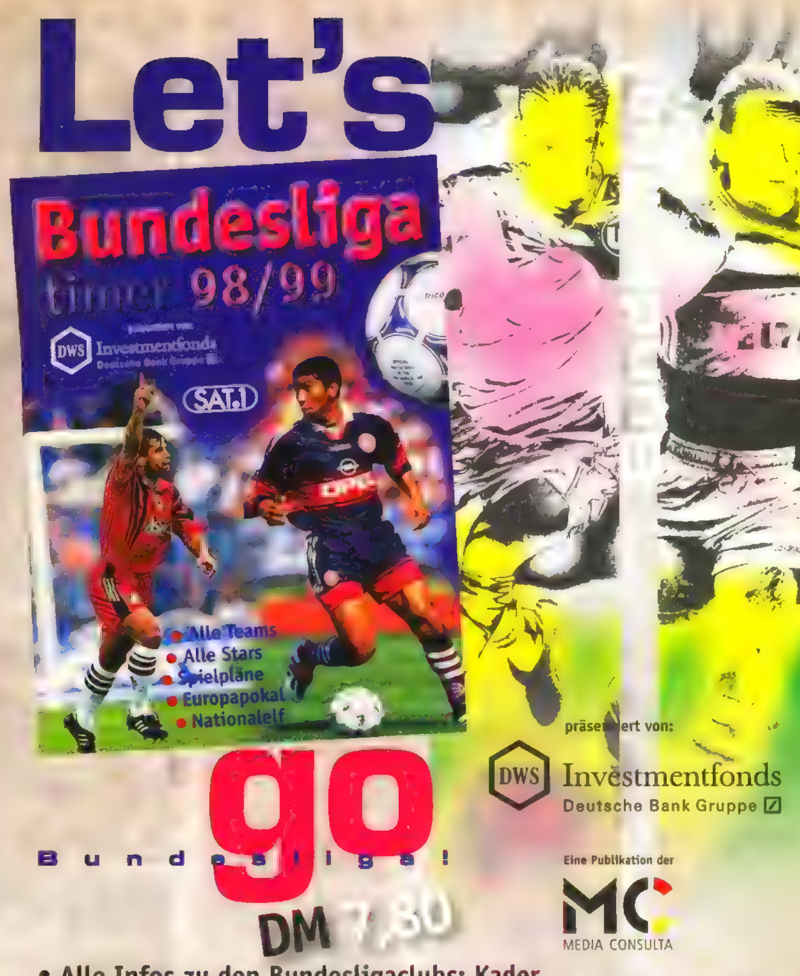


» Der Accelerated Graphics Port ist ein sehr zwiespältiger Genosse. Auf der einen Seite steht die wunderschöne Theorie: enorme Bandbreiten für Grafik-Daten, der Hautspeicher als Asyl riesiger Texturmengen und fotorealistische Spielumgebungen. Die Realität sieht jedoch im Moment eher düster aus: Hohe Hardware-Anforderungen und die geradezu wahnwitzig geringe Zahl an AGP-Spielen versalzen dem technikgewillten Spieler gehörig die Zockersuppe. Grundsätzlich gilt: Wer sowieso einen neuen Rechner auf Sockel 7- oder Slot 1-Basis kaufen will, bekommt den AGP-Steckplatz mittlerweile automatisch mitgeliefert. Es besteht jedoch im Moment kein Grund, nur wegen AGP-Ambitionen den Rechner aufzurüsten. Da die neuesten Grafik-Chips eine hohe AGP-Funktionalität aufweisen, bleibt die Hoffnung, daß zukünftige Spiele vermehrt die Chancen der AGP-Schnittstelle ausnutzen. «

AGP-SPIELE

Die Anlaufzeit für den großen Ansturm von AGP-Spielen ist mittlerweile schon verdächtig lang. Im Moment sind lediglich eine Handvoll derartig optimierter Titel auf dem Markt.

Spieletitel	AGP-Einbindung	Vorteile	AGP-Beurteilung
G-Police	direkt	mehr Grafik-Details	befriedigend
MT Madness 2	Auswahlmenü	Textur-Puffer	befriedigend
Incoming	direkt	mehr Texturen	befriedigend
BattleZone	Patch (Heft-CD)	mehr Texturen	gut
Tonic Trouble OEM	direkt	riesige Texturen	sehr gut
Redline Racer	direkt	mehr Animationen	gut



• Alle Infos zu den Bundesligaclubs: Kader, Termine, Vereinsanschrift, Stadion • Der komplette Spielplan zum Selbsteintragen • Die 2. Liga und der DFB-Pokal • Der Europapokal im Überblick • Die Nationalmannschaft auf dem Weg zur EM 2000

Ab sofort überall im Handel!

Der Bundesliga Timer 98/99 – macht länger Spaß als 90 Minuten!

3D-MEETING

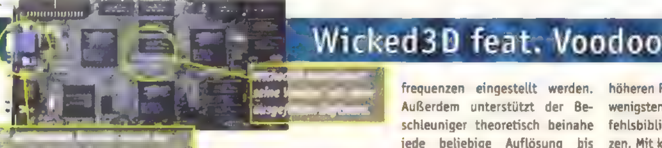
Kurz vor dem großen Auftritt der brandneuen Beschleuniger-Chips haben wir noch einmal altbewährte Spiele-Kandidaten der Marke Voodoo² einer Reifeprüfung unterzogen. Während der Kandidat von A-Trend solide Renderkost bietet, kann der Wicked3D-Zögling durch seine Software-Möglichkeiten überraschen.



A-Trend Helios 3D Voodoo²

Ähnlich wie die schon in Ausgabe 6/98 getestete Anubis Typhoon 3D Max II basiert die Voodoo2-Variante der Helios 3D vollständig auf dem Board-Design von 3Dfx. Man hat sich bei A-Trend nicht einmal die Mühe gemacht, ein eigenes Logo auf die Platine zu brennen. Die zuerst erhältliche 8 MB-Ausgabe (eine 12 MB-Version soll folgen) ist bezüglich der Ausstattung eher auf Diät gesetzt. In der Verkaufsverpackung befinden sich lediglich ein wenig vertrauenerweckendes Durchschleifkabel, eine Treiber-CD und zwei ziemlich unbekannte Spiele. In der Benchmark-Abteilung ließ sich dagegen nichts Ungewöhnliches feststellen. Die Unterschiede zu den 12 MB-Varianten waren eher gering, was aber hauptsächlich an den verwendeten Spielen lag. Erst neuere Texturfresser wie Unreal oder Battle-Zone können hier qualitative Unterschiede aufzeigen. Insgesamt ein solides Voodoo2-Brett für preisbewußte Spielernaturen.

Ausstattung:	gut
Hardware-Features:	sehr gut
Performance:	sehr gut
Gesamturteil:	sehr gut



Wicked3D feat. Voodoo²

Mit der Grafikkarten-Firma Wicked3D scheint ein neuer Stern am Spiele-Hardware-Himmel aufzugehen. Als erstes Produkt schickt sie ein Voodoo²-Board ins Rennen, das sich vor allem durch die beigepackte Software von den Platinen der Konkurrenz abheben kann. Hardwareseitig versüßen die Maximalausstattung von 12 MB sowie ein qualitativ ansprechendes Durchschleifkabel das Spieledasein. Leider sind Spiele-Vollversionen Fehlanzeige, was durch die von Metabyte entwickelte Bedienungs-Software mit dem sinnigen Namen Re2Flex aber ausgeglichen wird. Mit dem seit Ende Juli erhältlichen Spezial-Treiber können beispielsweise stufenlos Bildwiederholfrequenzen eingestellt werden. Außerdem unterstützt der Beschleuniger theoretisch beinahe jede beliebige Auflösung bis 1.024x672 (!) auf einer Single-Konfiguration (1.024x1024 im SLI-Modus). Etwas problematisch ist die feine Sache aber trotzdem: Nur wenige Spiele lassen es zu, daß die Grafikkarte die Auflösung vorgibt (zum Beispiel Q2 OpenGL). Die zusätzlich integrierte Optimierung für DirectX schlägt sich leider nicht in höheren Frameraten nieder, da die wenigsten Spiele die komplette Befehlsbibliothek von Direct3D nutzen. Mit knapp 500,- Mark Investitionskosten und 5 Jahren Garantie ist das Beschleuniger-Geschoß eine Empfehlung wert.

Ausstattung:	sehr gut
Hardware-Features:	sehr gut
Performance:	sehr gut
Gesamturteil:	sehr gut

Hersteller	A-Trend	Metabyte
Modell	Helios 3D V2	Wicked3D featuring Voodoo²
Info-Telefon	0361-44110	0241-4704116
Preis (lt. Hersteller)	DM 469,-	DM 500,-
Grafik-Chip	Voodoo²	Voodoo²
Bauform	PCI	PCI
RAM	8 MB	12 MB
RAMDAC-Takt	135 MHz	135 MHz
3D-Schnittstellen	D3D, Glide, OpenGL	D3D, Glide, OpenGL
Treiber-Version	4.10.01.0017	V. 2.0
Software	–	Bedienungs-Software
Spiele	Final Racing, War Gods	-
Garantiezeit	2 Jahre	5 Jahre
3D Q2 OpenGL	800x600	1.024x672

Bildwiderholraten (fps)
Turok, Incoming, Q2 OpenGL, Unreal

Bei allen Benchmarks zeigt sich deutlich, daß die V²-Platinen performanceseitig mehr als dicht beisammen liegen.

ABGESPECKT

Besitzer veralteter Spielekisten werden momentan von Billig-Angeboten geradezu erschlagen. Neben dem K6-2 von AMD und dem MX2 von Cyrix gibt es noch einen heißen CPU-Kandidaten: Celeron heißt Intels Lösung für preisbewußte Spieler mit Aufstiegsambitionen.

Lange Zeit geisterte der Celeron unter dem Codenamen „Covington" durch die News-Seiten der PC-Presse und wurde schon im Vorfeld mit großer Skepsis bedacht. Nachdem nun die ersten 300 MHz-Varianten in den Kaufhäusern stehen, bestellte die Hardware-Redaktion kurzerhand ein Komplettsystem von Comtech ins Testlabor. Uns interessierte vor allem, wie gut der kleine Bruder des Pentium II mit Spielen kooperiert.

Technik-Briefing

Der Celeron ist im Grunde eine abgespeckte Version des altbekannten Pentium II. Sämtliche P II-Prozessoren verfügen neben einem 32 KByte großen Level 1-Cache über einen weiteren 512 KByte umfassenden Zwischen-Speicher (Level 2). Beide Caches sind im CPU-Gehäuse integriert und üben durch die Zwischenlagerung häufig benötigter Daten einen positiven Einfluß auf die System-Performance aus. Beim Celeron hat Intel einfach den Level 2-Cache weggelassen. Die Unterschlagung des Level 2-Caches wirkt sich nur dann negativ aus, wenn die Daten, die vom jeweiligen Programm zwischengespeichert werden müssen, nicht mehr in den Level 1-Cache passen. Im Anwendungsbereich zeigen sich dabei die größten Schwächen der Intel-CPU im Vergleich zum P II oder K6-2. Viele Spiele halten ihren eigentlichen Programmkern aber sehr klein, so daß der Celeron hier voll von seiner flotten Fließkomma-Einheit profitieren kann. Viele Anbieter (so auch Comtech) offerieren den P II Light dabei mit einem normalen LX-Motherboard, obwohl Intel explizit einen Motherboard-Chipsatz (EX) entwickelt hat.

Comtech-Kandidat

Das Testsystem (siehe Extrakasten) entspricht einem Standard-Comtech-Angebot, das um spielerrelevante Hardware erweitert wurde. Die Grundpreise für ein Celeron- bzw. K6-2-System liegen bei 1.700,- Mark (Celeron) bzw. 1.800,- Mark (K6-2) und damit dicht zusammen. Nach dem problemlosen Aufbau des Gerätes zeigten sich einige kleinere Ungereimheiten im System: So waren die Direct3D-Treiber der Voodoo-Karte veraltet, außerdem stimmte der Ländercode für die deutsche Tastaturbelegung nicht. Die Formatierung der Festplatte mit FAT-32-Format bringt zwar mehr nutzbaren Festplattenplatz, sorgt jedoch für Kompatiblitätsprobleme mit anderen Betriebssystemen.



Auf der CPU-Steckplatzseite ist er zu Slot 1 kompatibel und paßt theore...

Erkenntnisse

Die Praxistests dokumentieren, daß der Celeron im Zockerbereich eine gute Alternative für preisfixierte Spieler ist. Stellt man der Intel-CPU eine Voodoo-Graphics-Karte an die Seite, sind jedoch keine Meilensteine der Spiele-Performance zu erwarten. Eine Investition in eine Voodoo²-Platine (bei Comtech: 450,- Mark anstatt 100,- Mark für Voodoo Graphics) läßt die Frameraten je nach Spiel aber zwischen 25 und 100% in die Höhe schnellen. Die 300,- Mark Aufpreis für einen gleich schnell getakteten Pentium II bringen lediglich zwischen 15 und 50% Leistungszuwachs. Vergleicht man den Celeron mit einem K6-2, so liegen beide bei älteren 3D-Spielen in ähnlichen Performance-Regionen. Bei neueren Texturkrachern wie Unreal oder Q2 OpenGL zeigt das neueste AMD-Geschöpf jedoch deutlich seine 3DNow!-Harke und läßt den P II Light hinter sich.

Thilo Bayer

Das Testgerät

Das Celeron-System von Comtech bestand aus folgenden Komponenten:	
CPU	Intel Celeron 300 MHz
Mainboard	P6-LX-A+ (AGP, USB)
System-Speicher	64 MByte SDRAM
Festplatte	Seagate 4.3 GByte
CD-ROM	24X ATAPI
Grafikkarte	ATI Rage IIc
3D-Add-on-Karte	Typhoon Voodoo Graph.
Soundkarte	TerraTec Base 1
Lautsprecher	Typhoon Snd. System 80
Betriebssystem	Windows 98
Software	Word 97, Works 95
Gesamtpreis	ca. DM 3.000,-

Celeron versus Pentium

Merkmal	Celeron	Pentium II	Pentium II
Prozessor-Takt (MHz)	266, 300	233, 266, 300, 333	350, 400
Systemtakt (MHz)	66	66	100
L2-Cache	keiner	512 KByte	512 KByte
CPU-Bauform	Slot 1	Slot 1	Slot 1



Die Unterschiede zwischen Celeron und P II sind beim Einsatz einer normalen Voodoo-Karte am geringsten. Erst der Einbau einer Voodoo²-Platine zeigt deutliche Unterschiede. Aufwendige Spiele wie Unreal bestrafen die Cache-Einsparung beim Celeron mit Performance-Einbrüchen.

Der Hardware-Markt auf einen Blick. Mit unseren Referenz-Produkten können Sie den nächsten Einkaufsbummel gelassen abwarten. Jeder Anwärter auf die Käufergunst wird in den jeweiligen Kategorien nach seiner Gesamtbewertung sortiert. Bei Urteilsgleichstand sind darüber hinaus noch Einzelmerkmale relevant. Durch den Zahn der Zeit abgewertete Testkandidaten sind durch Sternchen entsprechend gekennzeichnet. Auf der CD finden Sie unter „Aktuelles" eine erweiterte Liste der vorgestellten Hardware-Produkte.

15-Zoll-Monitore

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Nokia	449Xa	12/97	089-1497360	
Philips	Brilliance 105	12/97	0180-5356767	sehr gut
ViewSonic	15GA	12/97	02154-91880	sehr gut
Actebis	Targa TM 3867-1	12/97	02921-99-4444	gut
Eizo	FlexScan F35	12/97	02153-733400	gut

17-Zoll-Monitore

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Eizo	FlexScan F56	1/98	02153-733400	
ViewSonic	P775	1/98	02154-91880	sehr gut
Actebis	Targa TM4282-10	1/98	02921-994444	gut
CTX	1792-SE	1/98	02131-349912	gut
Highscreen	MS 17S	1/98	02405-4444500	gut

19-Zoll-Monitore

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Iiyama	Vision Master 450	3/98	089-90005033	
Eizo	FlexScan 67	3/98	02153-733400	sehr gut
Hitachi	CM751ET	3/98	0211-5291552	gut
ViewSonic	G790	3/98	0130 171743	gut
Highscreen	MS 1995P	3/98	02405-4444500	gut

Soundkarten

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Guillemot	Maxi Sound 64 Home Studio 2	12/97	0211 338000	
Guillemot	Maxi Sound 64 Dynamic 3D	1/98	0211 338000	
TerraTec	AudioSystem EWS64 XL	12/97	02157-81790	sehr gut
TerraTec	AudioSystem EWS64 S	5/98	02157-81790	sehr gut
Creative Labs	Sound Blaster AWE 64 Gold	12/97	089-9579081	sehr gut
Creative Labs	Sound Blaster AWE 64 Value	12/97	089 9579081	gut
Terratec	XLerate	4/98	02157-81790	gut

2D-/3D-Grafikkarten

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Matrox	Millennium G200	7/98	089-614474-0	sehr gut
Diamond	Viper V330	11/97	08151-266330	
STB	Velocity 128	8/98	089-42080	gut
Guillemot	Maxi Graphics 128	4/98	0211-338000	gut*
miroMEDIA	Magic Premium	2/98	01805-228144	gut*
Leadtek	WinFast 3D S900	7/98	www.leadtek.com.tw	gut
Tekram	Fire 3D AGP 6000	7/98	02102-3028-00	gut

3D-Grafikkarten (Add-on)

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Creative Labs	3D Blaster Voodoo²	4/98	089 9579081	
Diamond	Monster 3D II X200	8/98	08151-266330	
miroMEDIA	HISCORE² 3D	5/98	01805 225450	
Wicked3D	Featuring Voodoo²	9/98	0241-4704116	
Guillemot	Maxi Gamer 3D²	6/98	0211-338000	
STB	Black Magic 3D	8/98	089-42080	sehr gut
Diamond	Monster 3D	11/97	08151-266330	
Guillemot	Maxi Gamer 3D	11/97	0211-338000	gut*
miroMEDIA	HISCORE 3D	11/97	01805-225450	gut*

Joysticks

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
ACT Labs	Eaglemax	6/98	0541 122065	
Thrustmaster	X-Fighter	6/98	08161-871093	gut
CH Products	F-16 Fighterstick	6/98	0541-122065	gut
Guillemot	Jet Leader 3D	6/98	0211-338000	gut
Logitech	WingMan Extreme	6/98	069-92032165	gut
Suncom	F-15E Talon	6/98	0541-122065	gut
CH Products	F-16 Combatstick	6/98	0541 122065	gut
Thrustmaster	Top Gun	6/98	08161-871093	gut
Z+Z Soft (Logic 3)	PC Phantom	6/98	0041-417402116	gut

Gamepads

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Gravis	GamePad Pro	1/98	0541-122065	
Microsoft	SW Gamepad	1/98	0180-5251199	sehr gut
Thrustmaster	Rage3D	1/98	08161 871093	sehr gut
Gravis	Xterminator	Neu	0541-122065	gut
ACT Labs	Powerramp	1/98	0541 122065	gut
ACT Labs	Powerramp Mite	1/98	0541 122065	gut
InterAct	3D ProgramPad	1/98	04287-125113	gut
Genius	MaxFire	1/98	02173-974321	gut
Guillemot	T-Leader	4/98	0211 338000	gut
InterAct	PC PowerPad Pro	1/98	04287-125113	gut

Lenkradsysteme

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Thrustmaster	Formula 1	1/98	08161-871093	
Zye	Racing Simulator	1/98	0541-122065	gut
Endor Fanatec	Le Mans	2/98	06021-840681	gut
Thrustmaster	Formula T2	1/98	08161-871093	gut
Thrustmaster	Grand Prix 1	1/98	08161-871093	gut

3D-Controller

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Microsoft	Precision Pro	1/98	0180-5251199	
Guillemot	Sphere Pad 3D	4/98	0211 338000	gut
Logitech	CyberMan 2	1/98	069 92032165	gut
Microsoft	3D Pro	1/98	0180-5251199	gut
Logitech	Wingman Warrior	1/98	069-92032165	gut



Knights & Merchants-Programmierer Peter Ohlmann gab sich bei uns die Ehre und ließ es sich nach der Präsentation seines Spiels um Ritter und Kaufleute nicht nehmen, rund um die Nürnberger Burg ein wenig Mittelalter-Atmosphäre zu schnuppern.



Strategie-Cracks unter sich: Als Kult-Designer Sid Meier kürzlich in Aachen weilte, um das aktuelle Firaxis-Projekt Alpha Centauri der deutschen Fachpresse vorzustellen, war Alex nicht mehr in Nürnberg zu halten. Für ein Treffen mit seinem Idol brachte er es sogar fertig, einen Tag lang auf Might & Magic VI zu verzichten!

DIE NÄCHSTE PC ACTION ERSCHEINT AM 16. SEPT



Christian Müller

Örks! Völlig lethargisch liegen PC-Spieler in diesen Tagen in der Zimmerecke, setzen Spinnweben an und stieren auf den schwarzen Monitor. Gähn! Aber es tut sich nix, gar nix... Zzzzzzzzzz.........



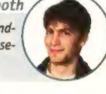
Christian Bigge

„Colin McRae hat sich leider verschoben." „Nice 2 hat sich leider verschoben." „Grand Prix 500 cc hat sich leider verschoben." GRRRR! Warum habe ich mir eigentlich ein so schickes Force Feedback-Lenkrad besorgt?



Herbert Aichinger

Der Niedlichkeitsrausch hat mich gepackt: Die knuffigen Männchen aus Knights & Merchants verfolgen mich sogar noch im Traum! Mehr als einmal vergaß ich beim Spielen sogar das „Essen fassen"!



Alexander Geltenpoth

Unter 20 Tests im Monat sind einfach zu wenig. Das ist schlimmer als der Entzug von Grundnahrungsmitteln, wie zum Beispiel von Pizza oder Bier. Einzig die Zukunft verspricht Besserung, diesmal in Person des göttlichen Sid.

Harald Fränkel

Es gibt Momente im Leben eines Mannes, da weiß er nicht, welche Weisheiten zur Spieleszene er kundtun soll. Ein solcher Moment ist in diesem geburtenschwachen Monat eingetreten. Was bleibt, ist Hoffnung: Alles wird gut!

IN LETZTER MINUTE

N.I.C.E. 2

Nach zahlreichen Terminverschiebungen heißt es nun wieder „Daumen drücken": Die Chancen stehen gut, daß NICE 2 zur nächsten Ausgabe endlich bei uns einrollt!



URBAN ASSAULT

„Urban Assault goes Gold", tönte es kürzlich im Internet. Die deutsche Version des Action-Spektakels wird wohl auch nicht mehr lange auf sich warten lassen.



MOTOCROSS MADNESS

Diesmal haben es Microsofts Motorrad-Akrobaten leider nicht mehr in unser Testcenter geschafft, aber in der nächsten Ausgabe zeigen sie, welche Stunts sie wirklich draufhaben.

AUSSERDEM... Spieletips zu Colin McRae, Knights & Merchants und vieles mehr


Ein Königreich wartet auf Euch!
"Bei dieser Aufbaustrategie darf man sich auf eine narrensichere Steuerung und eine wahre Flut an Details freuen!"
PC JOKER 8/98
"In den vergangenen Monaten ist mit "Knights & Merchants" ein wunderschönes Spiel entstanden..."
PC GAMES 7/98
• 20 Singleplayer Missionen
• 10 Multiplayerkarten
• Auflösung in 1024x768
• über 25 Gebäudetypen
• 10 Militäreinheiten
• über 10 Berufsklassen
• realistische Landschaftsdarstellung durch komplexes Gouraudshading
• detaillierte Animationen der Produktionsvorgänge und Einheitenbewegung
• Multiplayergefechte mit bis zu 6 Spielern und Computergegnern über IPX Network, Modem to Modem, TCP/IP, Serial
Knights and Merchants
The Shattered Kingdom
www.knights.de
Wir stellen aus
Halle 3
Stand C 46
HOME
JOYMANIA
TopWare INTERACTIVE
Ab Ende August '98 im Handel
INFOLINE: 0800-8923766